PC PLAYER

2/2001 · PC PLAYER

GELÖST
Tomb Raider 5, Sacrifice, Technomage

Das Test-Magazin: klar ▪ kritisch ▪ kom

Februar 2001

www.powerplay.de www.pcplayer.de

DM 9,90
ÖS 80,- · SFR 9,90
LFR 240,- · HFL 12,50
LIT 14.000,- · bfr 240,-
DR 2.400,- · pta 1.100,-

EXKLUSIV AUS USA

NEVERWINTER NIGHTS

Das neue 3D-Rollenspiel der Macher von Baldur's Gate

PROFI-TEST

GIANTS

Gigantisch gut: Warum Action-Strategie doch funktioniert

2 CDs ++ 7 DEMOS ++ 7 VIDEOS ++ 15 PATCHES

VOLLVERSION

Myth – Kreuzzug ins Ungewisse

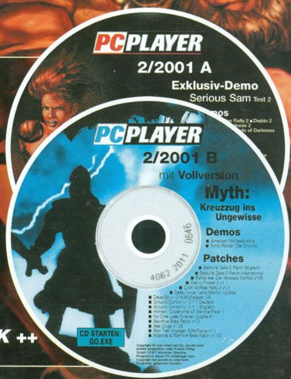


DEMOS: DIABLO 2 ▪ Alice ▪ Colin McRae 2 ▪ TOMB RAIDER: CHRONICLES

EXKLUSIV: SERIOUS SAM TEST 2

VIDEOS: Counter-Strike ▪ Giants ▪ Startopia

++ TRAILER ++ TOOLS ++ PC-PLAYER-DATENBANK ++



SPIELE-VORSCHAU 2001

Welche Spiele Sie sich in diesem Jahr unbedingt ansehen müssen

2 CDS ▪ VOLLVERSION: MYTH – KREUZZUG INS UNGEWISSE ▪ SPECIAL: SPIELE-VORSCHAU 2001



B 90862 E

TUGENDWÄCHTER

Frohe Botschaft aus dem Deutschen Bundestag: Das verstaubte Rabattgesetz wird endlich eingemottet. Wie, Sie glauben, das hätte nichts mit uns zu tun? Von wegen. Schon in ein paar Monaten sind Sie wahrscheinlich gut beraten, wenn Sie bei Ihrem nächsten Einkaufsbummel einen befreundeten Teppichhändler mit zum nächsten Spiele-Shop zerren. Der könnte dann für Sie feilschen wie ein Weltmeister. **»Was, 100 Mark für »Black & White«? Das ist mir zu teuer. Da müssen Sie mindestens noch ein »Anno 1602« draufsatteln«.** Noch mehr Spiele fürs gleiche Geld erwarten uns. Zum Beispiel Angebote, wie Sie im Ausland längst gang und gäbe sind, etwa **»Wer zwei Spiele kauft, bekommt ein drittes gratis«.**

Tja, eigentlich brauchen wir uns dann vorm Spiele-Mekka USA nicht mehr zu schämen. So erreicht uns von dort eine Meldung, die alle BPS-geplagten Spieler vor Schadenfreude losprusten lassen dürfte. Klar ist, dass hier zu Lande die (echte oder vermeintliche) Brutalität mancher Spiele **unseren professionellen und selbst ernannten Tugendwächtern** ein echter Dorn im Argusauge ist. Aber falls Sie das trösten sollte: Dem amerikanischen Spielefreund geht´s auch nicht besser. Die dortigen Moralapostel drücken zwar beim Thema Gewalt manchmal arg viele Hühneraugen zu, sind aber dafür in Sachen Sexual-Moral katholischer als der Papst. Diese leidvolle Erfahrung machte bereits vor Jahresfrist Eidos mit »The Nomad Soul«. Dort wurde eine allzu gewagte Tanzszene extra wegen der prüden Amis entschärft. Und nun hat es Interplay erwischt. Wagt es die Heldin von »Giants« in der deutschen Version doch glatt, »Oben-ohne« durch die Landschaft zu tigern. So viel Unmoral wollte man den amerikanischen Bieder-Bürgern nicht zumuten und verpasste ihr in der US-Version lieber einen BH. Da dürfte es wohl niemanden mehr wundern, dass selbst familienfreundliche Adventures wie »Flucht von Monkey Island« in den Staaten mit Warnaufklebern versehen werden müssen. Die weisen dann vorsorglich darauf hin, dass im Spiel das sündige Frevelwort »Alkohol« vorkommt.

> »Noch mehr Spiele fürs gleiche Geld.«

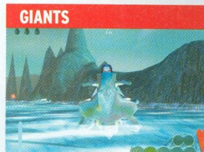
Wenn das so weitergeht, werden vielleicht bald die amerikanischen Spieler nach deutschen Importversionen Schlange stehen. Und dann müssten wir hier echt mal ein Fass aufmachen. Hups – mit BSE-freiem Bio-Sprudel natürlich ...

Ihr PC-Player-Team



Hinten (v.l.n.r.): Angela Fischer, Udo Hoffmann, Luc Martin, Manfred Duy, Damian Knaus, Thomas Werner, Steffi Kußeler; Vorn sitzend (v.l.n.r.): Stefan Seidel, Martin Schnelle, Jochen Rist; Ganz vorn: Joe Nettelbeck

GIANTS



Nicht nur für FKK-Fans: Giants bietet ein nicht nur innovatives, sondern auch witziges und spielbares neues Konzept. Mehr

ab Seite 78

Q3 TEAM ARENA ADD-ON



Umstritten und fetzig. Quake 3 Team Arena Add-On richtet sich vor allem an Hardcore-Fans. Warum, erfahren Sie

ab Seite 112

STARFLEET COMMAND 2



Das Strategiespiel für Trekker geht in die zweite Runde. Was wurde verbessert, was ist noch genauso?

ab Seite 106

VOLLVERSION

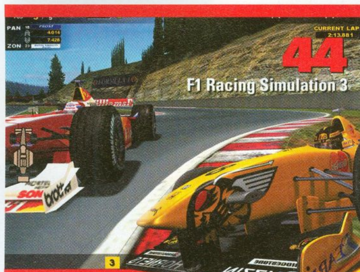


Tolle Sache - das erste funktionierende 3D-Strategiespiel Myst - Kreuzzug ins Ungewisse finden Sie in diesem Monat auf der Heft-CD.

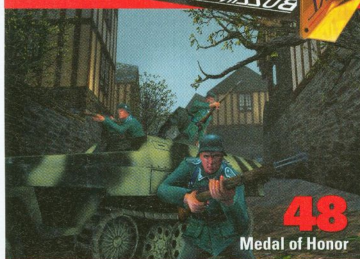
ab Seite 9

PC PLAYER

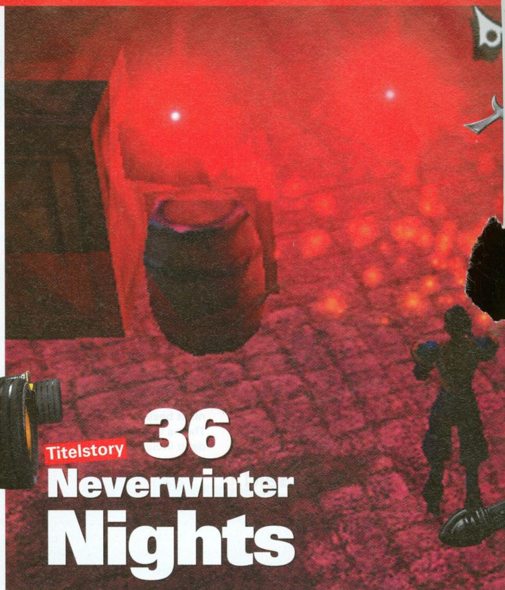
INHALT



44
F1 Racing Simulation 3


48
Medal of Honor


56
Special
Online-Spiele

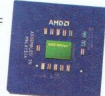

Titelstory 36
Neverwinter
Nights

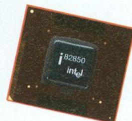
NEWS

SPECIALS

PREVIEWS

HARDWARE





Im Duell: Athlon und Pentium.
172



SPIELETESTS

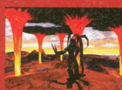

78 Giants


112 Q3 Team Arena Add-On


106 Starfleet Commander 2

RUBRIKEN

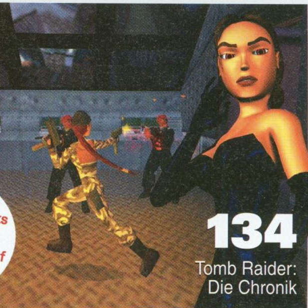
PLAYER'S GUIDE


Sacrifice, Teil 1 144


Technomage 152


Mech Warrior 4 161

Tipps & Tricks 151
Tipps-Faxabruf 164


134 Tomb Raider: Die Chronik

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

DAS TOP SPIEL DES MONATS

No one Lives Forever



porto-freie Sonder-lieferung*

AB SOFORT

DM 79.95

PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3531
ERHÄLTLICH

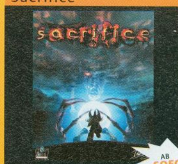
Pacific Warr.-Air Combat		DM 69.95
Panzer General Barbarossa		DM 74.95
Pizza Connection 2		**DM 89.95**
Play the Games 3		DM 64.95
Pro Rally 2001		DM 79.95
Planescape Quaaak		DM 19.95
Torment		DM 39.95
Pro Rallye 2001		DM 84.95
Projekt I.G.I.		DM 79.95
Pulleralarm		**DM 49.95**
Rainbow Six-Urban Operation		DM 34.95
Resident Evil 3: Nemesis dt.		DM 89.95
Road To Eldorado		DM 49.95
Rouge Spear Urban		DM 59.95
RTL Skispringen 2001		DM 54.95
Rune		**DM 74.95**
Sacrifice		DM 79.95
Sheep		DM 74.95
Simon t. Sorcerer 3D		DM 79.95
Severance:Blade of Darknes		DM 79.95
Siedler Hiebe für Diebe		DM 19.95
St.Tr.Voyager Elite Force		DM 79.95
Star Trek New Worlds		DM 64.95
Stunt GP		DM 89.95
Sprint Car		DM 79.95
Squad Leader		DM 79.95
Starfleet Command 2		DM 69.95
Starship Troopers	JAN 01	DM 69.95
Star Trek: Creator Warp 2		DM 59.95
Stupid Invaders	JAN 01	DM 79.95

Sudden Strike/englisch		DM 89.95
Swat 3 Elite Edition		DM 59.95
Techno Mage		**DM 89.95**
The Final Curse		DM 79.95
The Grinch		DM 69.95
The Longest Journey		DM 79.95
The Mummy		DM 69.95
Theme Park World		DM 69.95
Theme Park&The.Hospital CL		DM 29.95
Tiger Woods 2001		DM 79.95
Timeline		DM 79.95
Tomb Raider: Die Chronik		**DM 84.95**
Tony Haw's 2		DM 64.95
Totally Unreal Sp. Edition		DM 49.95
Tribes 2	JAN 01	DM 74.95
Tribes 2 US		DM 129.95
Tombstone 1882		DM 39.95
Uefa Soccer 2001		DM 74.95
Ultima 9 World Edition		DM 69.95
Virtua Pool 3		DM 59.95
Vampire: Die Maskerade		DM 79.95
V-Rally 2 Expert Edition		DM 69.95
Warm Up GP2001		DM 49.95
Woody Woodpecker Racing		DM 69.95
Wer wird Millionär?		DM 64.95
Werner: Asphaltbrenner	JAN 01	DM 79.95
Wizard & Warriors Lim. Ed.		DM 99.95
Wizards & Warriors		DM 79.95
Woody Woodpecker Racing		DM 69.95
Worms World Party		DM 69.95
Wheel of Time		DM 29.95
You don't Know Jack 3		DM 69.95

PREISHAMMER !!!!

Anno 1602	DM 34.95
Byzantine	DM 9.95
Commandos -HFL JC	DM 19.95
Dark Projekt JC	DM 19.95
Driver	DM 29.95
Dungeon Keeper 1	DM 19.95
Fighter Pilot	DM 29.95
Forsaken	DM 19.95
Gabriel Night 3 Gold	DM 34.95
Genetic Evolution	DM 9.95
Grand Theft Auto 1	DM 9.95
Grand Theft Auto 2	DM 29.95
Hattrik Wins	DM 2.95
Homeworld	DM 29.95
Käfer Total	DM 29.95
M.A.X	DM 19.95
M.A.X 2	DM 9.95
Monkey Isalnd Collection	DM 29.95
Moorhuhnjagd 2	DM 24.95
Nations Fighter Command	DM 19.95
Outcast	DM 29.95
PC Games Collection Vol.2	DM 49.95
Räts.d.Master Lu&Orionburger	DM 9.95
Sanitarium	DM 9.95
Sumpfhuhn.de 2	DM 19.95
System Shock 2	DM 29.95
Totaly Unreal	DM 49.95
Theme Park & Theme Hosp. CL	DM 39.95
UEFA Championsleague 98/99	DM 9.95

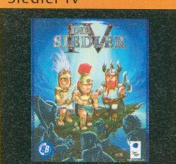
Sacrifice



AB SOFORT

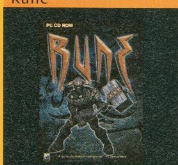
PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3944
ERHÄLTLICH
DM 79.95

Siedler IV



PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3356
ERHÄLTLICH
DM 79.95

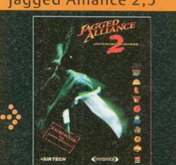
Rune



PC GAMES
Art. Nr.: PCCD3788
ERHÄLTLICH
DM 74.95

Jagged Alliance 2,5

porto-freie Sonder-lieferung*



PC GAMES
Art. Nr.: PCCD4498
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Portofreie Sonder-Lieferung*	2in1: Bundle – all inklusive
!!!!: Preishammer - aktuelle Top-Spiele zum Spitzenpreis	BUDGET: Budget – Spiele-Klassiker zum Sonderpreis
TOP: Top Spiel	AB SOFORT: Neuheiten – ab sofort erhältlich
JETZT vorbestellen: Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen	Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überrachung!

gameplay x-mas SPECIAL

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kompletten Katalog an.

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht .

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

PC PLAYER

CD INHALT

Neben dem »mytheriösen« Kreuzzug erwarten Sie diesmal unter anderem rekordverdächttige 15 Patches.

JEWELCASE-INLAY

Wer trotz unserer tollen neuen CD-Hüllen nicht auf eine Klarsichtbox zum Aufbewahren seiner CDs verzichten möchte, kann sich die CD-Inlay-pdf auf CD A ausdrucken und für sein Jewelcase nutzen.

CD A



Demos
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
Exklusiv-Demo: Serious Sam Test 2
Demos:
Colin McRae Rally 2
Diablo 2 Shareware
Midtown Madness 2
Severance: Blade of Darkness

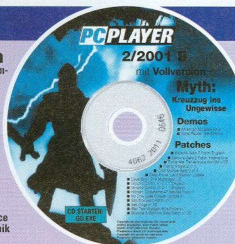
Videos
(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)
Multimedia Leserbriefe
Testplayer:
Counter-Strike
Giants
Preview-Player:
Startopia
Trailer:
Anarchy Online
Diablo 2 Expansion
Tribes 2

Servicedateien
(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE\)
Adobe Acrobat Reader
CD-Inlay im .pdf-Format
DirectX 7.0a
Gamespy Arcade 1.0
Quicktime 4.1.2
Winzip 8.0
Windows Media Player 7

PC Player Datenbank
(befindet sich im Verzeichnis \DATAPLAY\)
Alle Wertungen seit der Erstausgabe

Special
(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL\)
Exklusiver Merregnon-Song im mp3-Format
Der Herr der Pilze (Werbespiel zu Die Völker 2)

CD B



Vollversion
(befindet sich im Stammverzeichnis der CD)

Myth: Kreuzzug ins Ungewisse

Demos
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)
American McGee's Alice
Tomb Raider: Die Chronik

Patches
(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)
Baldur's Gate 2 Patch Englisch
Baldur's Gate 2 Patch International
Battle Isle: Der Andosia Konflikt v165
Call to Power v1.1
Colin McRae Rally 2 v1.05
Delta Force: land Warrior Update
Deus Ex v1.014 Multiplayer US
Ground Control v1.0.1.1 Deutsch
Ground Control v1.0.1.1 Englisch
Hitman: Codenam 47 Service Pack 1
No One Lives Forever Update #1
Sacrifice Beta Patch v1.0
Sea Dogs v1.02
Star Trek Voyager: Elite Force v1.1
Wizards & Warriors Beta Patch v1.00

CD-ROM SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuell auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player,
Stichwort:
CD-ROM 2/2001,
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

EXKLUSIV-DEMO — CD A

SERIOUS SAM



Ballern wie Anno dazumal: Befreit von modernen Spielereien wie Schleichen, Taktik oder gar Realismus fühlt man sich in Serious Sam in die frühen Neunziger Jahre zurück versetzt. Damit diese Rückbesinnung nicht zur visuellen Durststrecke verkommt, überrascht uns die kroatische Entwickler-Crew mit einer erstklassigen Grafikengine, riesigen Levels und einer ganzen Armee furchterregender Gegner.

Bei solchen Vorgaben wird es Sie dann auch nicht weiter stören, dass von einer Hintergrundgeschichte abgesehen von einigen Funksprüchen wenig zu hören ist. Das kann sich zwar noch ändern, schliesslich handelt es sich hierbei nicht um eine eigentliche Demo , sondern um eine fortgeschrittene Beta-Test-Version. Bis zur finalen Schiessorgie müssen sich nostalgische Ballermänner und -frauen leider noch bis im Frühjahr gedulden.

GENRE: 3D-Action **HERSTELLER:** Croteam/Take 2 **ERFORDERT:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 112 MByte; auf CD A

VOLLVERSION

CD B

MYTH: KREUZZUG INS UNGEWISSE



Verlustreich: Ihre Truppen konnten den Geländevorteil nicht ausnützen und unterliegen den anstürmenden Untoten.


Es gibt viel zu tun: Fast die ganze Welt wird zu Beginn von den untoten Horden unterdrückt.

Wie sich die Zeiten ändern: Als vor drei Jahren ein Strategiespiel mit 3D-Karten-Unterstützung erschien, war diese Tatsache noch fast so sensationell wie der Umstand, dass es von einem Macintosh-Entwickler stammte. Und der war drauf und dran, das klassische PC-Genre zu revolutionieren.

Mit »Myth: Kreuzzug ins Ungewisse« betraten die kaum bekannten Leute von Bungie Software gleich in mehrfacher Hinsicht ungewisses Neuland. Es war der erste PC-Titel des Teams, das bislang ausschließlich schnelle 3D-Shooter programmiert hatte. Trotzdem war »Myth« angereichert mit jeder Menge Innovationen und sorgte für helle Begeisterung sowohl bei Strategie-Cracks als auch bei Genre-Neulingen. Dafür sorgten neben der spektakulären 3D-Grafik solch motivierende Spielelemente wie der rollenspielartige Aufstieg erfahrener Einheiten, taktische Schlachtformationen oder die aufwändige Physik-Engine. Diese ermöglichten dem Spieler – bei geschickter Ausnutzung seiner Einheiten und des Geländes – selbst in aussichtsloser Situation noch die Möglichkeit, das Blatt zu seinen Gunsten zu wenden. Die für einen Strategietitel ungewöhnlich detaillierte Hintergrundstory bot mit ihrem stereotypen Konflikt zwischen Gut (Sie) und Böse (die Horde der Untoten) zwar wenig Neues, faszinierte dafür aber mit ihrer aufwändigen Ausführung durch ein professionelles Zeichentrickstudio.

Überraschenderweise hat Myth in der vorliegenden Vollversion auch heute noch wenig von seinem Reiz verloren. Zwar sind moderne 3D-Grafiken unterdessen fester Bestandteil vieler Strategicals, doch kaum eines davon erlaubte bisher eine ähnlich unkomplizierte Steuerung. Dazu kommen gute Übersicht und eine ausgeglichene Mixtur wohlüberlegter Taktik und hektischer Schlachten-Action. Ein Tutorial sollte auch schüchternen Generalitäts-Aspiranten die Scheu vor der ersten Schlacht nehmen. Für zusätzliche Informationen liegt der CD das Original-Handbuch im .pdf-Format bei.

Wer sogar noch eine alte 3Dfx-Karte besitzt, kommt zudem in den Genuss früher 3D-Beschleunigung. Allerdings verursachen einige neuere Kartenmodelle damit Schwierigkeiten, weshalb es nötig sein kann, die Hardware-Beschleunigung vor dem Spiel (unter Systemsteuerung – Anzeige – Einstellungen – weitere Optionen – Leistungsmerkmale) ganz auszuschalten. **(luc)**



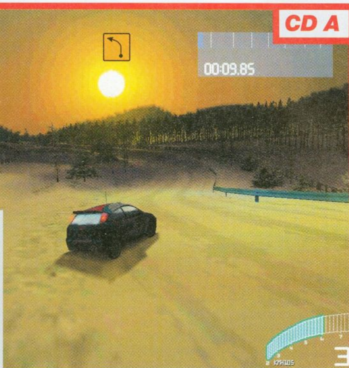
Schon besser: In dichter Formation bieten Sie den Monstern weitaus weniger Angriffsfläche.

DIE WICHTIGSTEN TASTATURBEFEHLE

W S	Kamera vor und zurück
Y X	Kamera nach links und rechts
Q E	Umkreisen eines Punktes
A D	Nach links und rechts schwenken
C V	Ein- und auszoomen
H	Kamera auf Einheit zentrieren
1 – 0	Formationen auswählen
B	Verstreuen
R	Rückzug
SHIFT	Wegpunkte bestimmen
T	Besondere Fähigkeiten einsetzen

GENRE: Strategie **HERSTELLER:** Eidos Interactive, 1997
ERFORDERT: Pentium/90, 16 MByte RAM, Windows 9x, DirectX
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 30 MByte **SPIEL AUF:** CD B

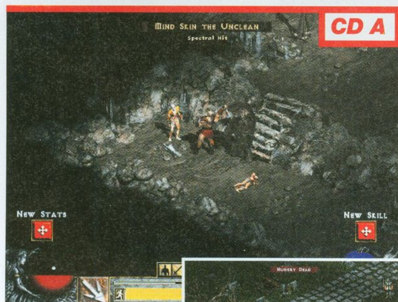
COLIN MCRAE RALLY 2



Von Udo Hoffmann wurde dieser Titel in der letzten Ausgabe zur neuen Genre-Referenz gekürt. Mit der Demoversion erhalten Sie nun die Gelegenheit, festzustellen, ob Ihr Vertrauen in unsere Wertungen gerechtfertigt ist. Nicht etwa, dass wir uns da Sorgen machen müssten, denn auch in der Demo überzeugt der zweite Colin mit brillantem Fahrgefühl auf zwei abwechslungsreichen Strecken. Die Balance zwischen Spielspaß und Realismus stimmt sowohl im Arcade-Modus (gegen andere Fahrer) als auch in der eigentlichen Rallye.



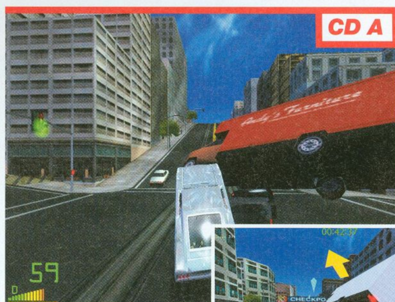
GENRE: Rennspiel **HERSTELLER:** Codemasters **ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 31 MByte; auf CD-A



DIABLO 2
SHAREWARE

Da scheint der Teufel seine Hand im Spiel gehabt zu haben: gerade noch rechtzeitig zum Fest der Liebe veröffentlichte Blizzard endlich doch noch eine Demoversion des Rollenspiel-Bestsellers. Als Shareware deklariert, erlaubt diese den wenigen Nichtbesitzern von »Diablo 2«, mit einem Barbaren den ersten Akt des Spieles bis zum Kampf gegen »Blood Raven« durchzustehen. Zwar bleiben dem guten Recken das Erlernen ein Großteil seiner Fähigkeiten verwehrt – genauso wie auch der Mehrspieler-Modus – trotzdem büßt die Demo wenig vom Suchtpotenzial der Vollversion ein und dürfte damit auch noch die letzten Ungläubigen zu Diablos Kunden machen.

GENRE: Action-Rollenspiel **HERSTELLER:** Blizzard/Havas
ERFORDERT: Pentium 233, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 128 MByte; auf CD-A



MIDTOWN MADNESS

Bill Gates kann's nicht lassen: Auch mit dem zweiten Teil von »Midtown Madness« verführt er Abertausende von Spielern dazu, jegliche Verkehrsregeln zu missachten und stattdessen die Straßen virtueller Weltstädte zur akuten Gefahrenzone verkommen zu lassen. Bei der vorliegenden Probefahrt werden Sie dazu aufgefordert, im hügeligen San Francisco anderen Verkehrsteilnehmern vorsätzlich die Vorfahrt zu rauben. Von Blechschäden und andere Lappalien dürfen Sie sich dabei nicht aufhalten lassen. Da ist es doch erfreulich, dass Microsoft den Spieler im Hauptmenü darauf hinweist, dass der hier zelebrierte Fahrstil im realen Straßenverkehr nicht nachgeahmt werden soll.

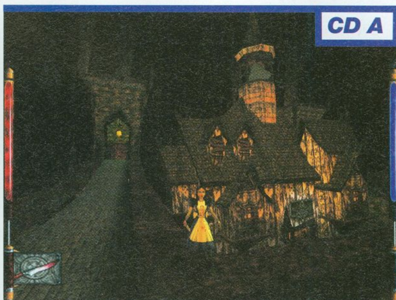
GENRE: Rennspiel **HERSTELLER:** Microsoft
ERFORDERT: Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 40 MByte; auf CD-A



SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

Andere Grafik-Engines mögen die fließendsten Animationen, die rundesten Wölbungen, die faszinierendsten Spezialeffekte oder die detailliertesten Texturen ermöglichen. Die Auszeichnung für die schönsten Schattenwürfe hingegen geht zweifellos an »Severance« vom wenig bekannten spanischen Entwickler Rebel Act. In der Demoversion dürfen Sie die damit erzeugte Atmosphäre gleich am eigenen Leib erfahren. Spätestens, wenn Sie beim Tragen einer Fackel in einem finsteren Kerker ob Ihrem eigenen Schatten an der Wand zu Tode erschrecken, werden Sie uns zustimmen. Ausserdem verfügt Severance über ein interessantes Kampfsystem. Zur gewöhnungsbedürftigen Steuerung des Spiels orientieren Sie sich am besten an der Tastenbelegung in den Spieloptionen.

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Rebel Act/Codemasters
ERFORDERT: Pentium II/350, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 165 MByte; auf CD-A



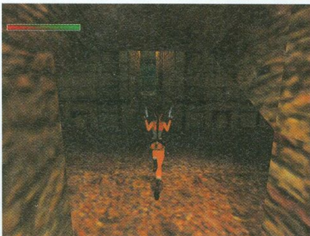
AMERICAN MCGEE'S ALICE

Kaum jemandem ist bisher eine originalgetreuere, grafisch bessere Umsetzung der bizarren Phantasiewelt von Lewis Carrolls Wunderland gelungen, als dem Team um American McGee. Anstatt sich von Disneys bunter Zeichentrickversion vereinnahmen zu lassen, blieb man des Autors düsterer Vision in seiner verdrehten Pracht treu. Als Alice werden Sie in dem Action-Adventure nunmehr zum dritten Mal ins Reich der Herzkönigin gerufen, nur um festzustellen, dass jene zwischenzeitlich endgültig durchgedreht ist. In unserer Demo wird es ihnen zwar nicht möglich sein, das Wunderland zu befreien, doch nach diesen ersten Levels werden Sie kaum mehr in die reale Welt zurückkehren wollen. Als klassisches 3D-Action-Adventure wird Ihnen zumindest die Steuerung von Alice gleich vertraut vorkommen.

GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Rogue/Electronic Arts
ERFORDERT: Pentium II/400, 64 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 87 MByte; auf CD-B

TOMB RAIDER: DIE CHRONIK

In der Rolle von Lara dürfen Sie in dieser Demo gleich selbst beweisen, dass die Gute dem Gerücht, sie würde angesichts jüngerer Konkurrenz dem alten Eisen zugehören, mehr als nur zwei Argumente entgegenzusetzen hat. Die Tatsache, dass sich ihre Abenteuer anlässlich Ms. Crofts Beerdigung nur noch in den Anekdoten ihrer hinterbliebenen Freunde abspielen, erleichtert die Sache nicht gerade. Nach Beendigung der Handvoll Demo-Levels können Sie zumindest für sich selbst entscheiden, ob Lara ein für alle Mal begraben und vergessen werden sollte, oder ob ihr pünktlich zur nächsten Weihnachtszeit eine wundersame Auferstehung widerfahren soll.





GENRE: Action-Adventure **HERSTELLER:** Core/Eidos
ERFORDERT: Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 30 MByte; auf CD-B

PC PLAYER LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klafft eine Lücke? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

PC PLAYER 1/2001



Heft-Highlights
Preview: Z: Steel Soldiers
Preview: Throne of Darkness
Special: Online-Spiele
Special: Jahresrückblick 2000
Nachspiel: GP 3
Im Test: Alice vs. Lara
Im Test: Counter-Strike
Im Test: Colin McRae Rally 2
Im Test: Mech Warrior 4
Hardware: PC im Eigenbau
Hardware: CPU-Kühler
Player's Guide: Escape from Monkey Island

CD-Highlights
Vollversion: Ultima Online - Renaissance
Special: Counter-Strike 1.0
Test-Player: Colin McRae Rally 2
Test-Player: No One Lives Forever

PC PLAYER 13/2000



Heft-Highlights
Preview: Diablo 2 Expansion
Preview: Emperor: Battle for Dune
Special: Wünsche für den Gabentisch
Nachspiel: Diablo 2
Im Test: Call to Power 2
Im Test: Escape from Monkey Island
Im Test: FIFA 2001
Im Test: No One Lives Forever
Hardware: Grafikkarten
Hardware: Eingabegeräte
Player's Guide: Rune

CD-Highlights
Vollversion: Deathtrap Dungeon
Top-Demo: Rune
Test-Player: Hitman: Codename 47
Test-Player: Insane

PC PLAYER 12/2000



Heft-Highlights
Preview: Delta Force: Land Warrior
Preview: Colin McRae 2 vs. Pro Rallye 2001
Special: Die neuen Spielegötter
Nachspiel: Daikatana
Im Test: Baldur's Gate 2
Im Test: Evil Islands
Im Test: Gunman Chronicles
Im Test: Midtown Madness 2
Hardware: Festplatten
Hardware: Strategic Commander
Player's Guide: Baldur's Gate 2

CD-Highlights
Exklusiv-Demo: Baldur's Gate 2
Top-Demo: Escape from Monkey Island
Test-Player: Baldur's Gate
Test-Player: Midtown Madness 2

ADRESSE

Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 200 28 122
E-Mail: future@csj.de

Video-Clips

Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus.
Sie finden die Videodateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD-A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis \SERVICE\ auf derselben CD befindet.



PC PLAYER DATENBANK — CD A

Alle Spieletests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spieletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mausklick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden. Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie Ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehenden Adresse.



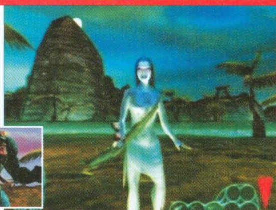


Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Stichwort: Datenbank, Rosenheimer Str. 145h, 81671 München

VIDEO DES MONATS — CD A

GIANTS

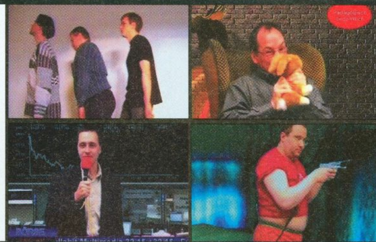
Begleiten Sie unseren unerschrockenen Naturforscher Udo Hoffmann auf seiner unfreiwilligen Erkundung der bizarren Inselwelt von Giants. Bewundern Sie die mannigfaltige Fauna und Flora durch die Augen der hier gestrandeten Meccs, der eingeborenen Sea Reaper-Frau Delphi oder durch den Schlund des Inselriesen Kabuto und lernen Sie dabei die gegensätzlichen Bräuche und Sitten der drei Kulturen kennen und schätzen.



GENRE: Action-Strategie **HERSTELLER:** Planet Moon/Interplay **INTERNET:** www.interplay.com/giants

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

In der diesmonatigen Ausgabe der MM-Leserbriefe versucht es Manfred mal wieder mit etwas Redaktions-Tuning. Ausserdem empfiehlt Onkel Stefan pädagogisch wertvolle Weihnachtsgeschenke, Thomas Werner analysiert den Effekt der täglichen kleinen Katastrophen des Redaktionsalltags auf den Aktienkurs und Laras kleiner Bruder Lars stellt sich vor.



LETZTE MELDUNGEN

KURZ NOTIERT

- Empire Interactive kauft Rowan Software (»Adlertag«, »MiG Alley«).
- Activision arbeitet am Fun-Racer Super Car Street Challenge, der durch Großstädte wie München führt.
- JoWood schluckt Massive Development. Deren »Aquanox« kommt aber nach wie vor über Fishtank.
- THQ hat Anpfiff: Der RTL Fussballmanager wegen der hohen Bugdichte aus dem Verkauf zurückgezogen.

Duke Nukem hat ein neues Zuhause



Kommt nun über Take 2 Interactive: Duke Nukem Forever.

Weltweit sollen – laut Hersteller – mit »Duke Nukem«-Produkten über 120 Millionen Dollar Umsatz gemacht worden sein. Grund genug für Publisher Take 2 Interactive, sich die Rechte von Infogrames zu sichern. **Duke Nukem Forever** wird nun also über Take 2 herauskommen, angeblich noch 2001. Obwohl auch jetzt laut Firmenchef George Broussard für die Fertigstellung gilt: »When it's done.«

ZUM ERSTEN, ZUM ZWEITEN – UND ZUM DRITTEN!



Das grafische Interface soll sich nicht zu sehr ändern, aber Einsteigern entgegenkommen.

Gerade steht das Add-on zu »Jagged Alliance 2« in den Geschäften, da gibt Sir-Tech Kanada die Entwicklung an **Jagged Alliance 3** bekannt. Wie bei »Wizardry 8« steht auch hier noch kein Vertrieb fest, doch die Artworks und das Design sollen schon fertig ausgearbeitet sein. Es wird wieder einen Multiplayer-Modus geben, an den sich »Deadly Games«-Spieler noch wohlig erinnern werden. Dazu wollen die Programmierer den Einstieg erleichtern, aber trotzdem nichts von der Komplexität der Reihe aufgeben. Freunde der rundenbasierten Taktik-Simulation müssen sich aber auf längeres Warten einstellen: Publisher oder nicht, das Spiel wird frühestens Ende 2002 fertig.



Und nach wie vor müssen Sie Ihre Truppe aus diesem Angebot zusammenstellen.

Der Shogun gegen Mongolen



Jetzt geht's gegen die mongolischen Horden: Das Shogun-Add-on »Mongol Invasion«.

Trotz der geringen Verkaufszahlen von »Shogun – Total War« bringt Hersteller Dreamtime im Frühjahr die Missions-CD **Mongol Invasion** heraus. Hier treten Sie als Kublai-Kahn gegen Japan an oder verteidigen das Land der aufgehenden Sonne gegen die mongolischen Horden. Dazu stopfen die Designer noch ein paar historische Schlachten bekannter Daimos hinein – wer immer die auch gewesen sein mögen. Neue Einheiten wie die Sword Saints, Schlachtfeld-Ninjas, die koreanische Hilfsinfanterie und mongolische Reiter finden sich ebenfalls. Insgesamt erwarten den Spieler sechs neue Kampftruppen.

LEISE RIESELT DER SCHNEE ...

Kein Scherz: Pünktlich zum Jahresausklang kommt für den »Kicker Manager 2« der »D.A.U.M.«-Patch heraus. Damit werden dem Manager von Heartline neue Zufallsereignisse hinzugefügt. So etwa das Problem mit verschnupften Vereinsmitgliedern, die zudem eine plötzliche Leidenschaft für Friseurbesuche an den Tag legen. Oder wenn unvermutet kleine Kaiser auftauchen.

Dadurch verlieren Sie beispielsweise Werbeverträge; was die Abkürzung übrigens bedeuten soll, wollte Heartline nicht vor Redaktionsschluss verraten.



»Mami, was macht der Mann da mit dem Röhrchen?«

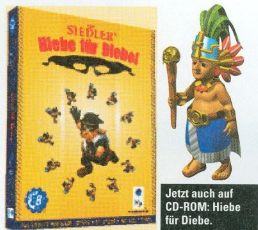
Beschwörungsbilder


Kommt im Frühjahr: Summoner.

Publisher THQ hat einige neue Bilder zum im Frühjahr erscheinenden Volition-Rollenspiel Summoner herausgerückt. Bitte, hier sind sie!

DIEBHIEBE OFFLINE

Rund 20 Mark wird die CD-Version des zum kostenlosen Download angebotenen »Hiebe für Diebe« von Blue Byte kosten. Das Minispiel wird aufgewertet durch 42 Systemgeräusche, zwölf Siedler-Desktop-Icons und 17 Hintergrundbilder. Dazu kommen ICQ- und WinAmp-Skins.



Jetzt auch auf CD-ROM: Hiebe für Diebe.

Der Millennium-Bug

Von wenigen Spielen (eigentlich sonst gar keinem) sind wir so negativ eingenommen wie **Battlecruiser Millennium**. Nun kündigt Chef- (und einziger) Designer Derek Smart an, dass es auch Planetenoberflächen geben soll. Davon wollen wir auch Sie in Kenntnis setzen; sehen Sie sich das mal an.


Optisch kein Brüller, oder? Na ja, weil es ja eine Weltraum-Simulation ist ...

DER BURGEN-MANAGER

Take 2 bringt in diesem Herbst ein mittelalterliches Aufbauspiel, in dem eins die wichtigste Rolle spielt: Eine möglichst große, schöne Burg zu bauen. Daher heißt das Spiel auch **Stronghold**. Je größer die Festung, desto mehr Ressourcen kommen heran, da Sie beispielsweise dann den Markt nach innen auf den geschützten Vorplatz verlegen.

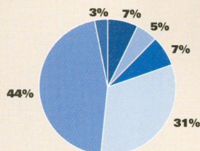
Sogar eigene Elemente sollen Sie basteln können, womit Ihr Schloss einen ganz individuellen Charakter erhält. Natürlich haben Sie böse Nachbarn, die Ihr tolles Bauwerk am liebsten in Einzelteile zerlegen würden. Deswegen bringen sie bei Hausbesuchen gern Rammen, Belagerungstürme und Katapulte mit. Gut nur, dass Ihr heißes Öl schon auf dem Herd steht und die Bogenschützen auf dem Wehrgang ihre Pfeile angelegt haben. Natürlich haben Ihre Gegner auch Burgen, weswegen Ihre Truppen im Belagern am besten viel Übung haben sollten.


Immer schön die Zugbrücke wieder hochziehen!

Na, das ist doch mal eine Burg! Komplett mit Wehrgang und – ganz wichtig – innenliegenden Marktplatz.

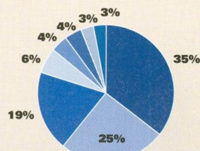
Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auch in diesem Monat haben wir wieder Online-Umfragen gestartet. Die Ergebnisse sehen Sie hier!



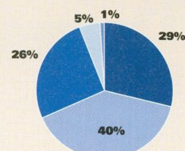
Was halten Sie von Tomb Raider 5?

- 7% Ich war, bin und werde immer Lara-Fan sein.
- 5% Ist bestimmt ein prima Spiel.
- 7% Allmählich lässt meine Begeisterung nach.
- 31% Interessiert mich nicht.
- 44% Hört mir mit Tomb Raider auf.
- 3% Habe ich noch nie von gehört.



Was ist Ihr Lieblingsgenre?

- 35% Rollenspiele
- 25% Action
- 19% Strategie
- 6% Action-Adventures
- 4% Simulation
- 4% Sport
- 3% Rennspiele
- 3% Andere Genres



Wie gehen Sie ins Internet?

- 29% Analog-Modem
- 40% ISDN-Verbindung
- 26% T-DSL
- 5% Uni-/Büro-Rechner
- 1% Bei Freunden

PORTO FREI

MECHWARRIOR 4 VENGEANCE

Titel des Monats DM 89,99

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Top Gun Fox 2 DM 49,99

Starfleet Command Vol. II DM 69,99

Alice PORTO FREI DM 89,99

Call to Power II PORTO FREI DM 79,99



Game it! Entertainment Software AG PC ACTION "Der Testsieger: Hier wird Ihre Bestellung ernst genommen" Versandhandel-Test PC Action 9/2000

GEHEIMTIPP

Die Siedler Hiebe für Diebe 19,99 DM

Top Gun Afterburner DM 139,99

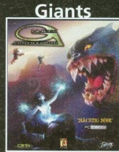
Erscheinungstermine? Verfügbarkeit?
Aktuelle Spiele-News und Infos?

Immer aktuell in unserem Online-Shop...
... mit Vorbestellungs-Service!

Probier's aus unter

www.game-it.com !!!

Giants DM 64,99

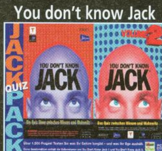


Lenkrad 360 Modena FFB DM 179,99

Ever Quest DM 39,99

Wer wird Millionär? DM 59,99

You don't know Jack



Quiz-Pack Jack 1+2 DM 34,99

Sie suchen ein Spiel? Wir haben es! Fragen lohnt sich...

PC CD · PlayStation · PS2 · Dreamcast · Nintendo 64 · DVD Video

PC CD-ROM PREISKNALLER

3D Ultra Pinball Power Pack - 4 Titel 34,99
Absolute Strategy* 29,99

Preisknaller 9,99

AH 64 D Apache Longbow 9,99
Age of Wonders 9,99
Alone in the Dark 3 9,99
Amerika 1851 - 1863 9,99
Autobahn Total 9,99
Balls of Steel 9,99
Battle Zone 9,99
C 64 Spiele 9,99
Chroniken d.schw. Mondes 9,99
Dark Omen (Warhammer) 9,99
Deadlock 9,99
Demon World 9,99
Die by the Sword US 9,99
Dynasty General 9,99
Earth 2140 9,99
Earth 2150 9,99
Excessive Speed 9,99
Extreme Pinball 9,99
Fly 9,99
Flying Heroes 9,99
F1 Racing Sim 2+Addon 9,99
Game Gallery 9,99
Gorky 17 9,99
GTA 2 9,99
Ibiza Comic Poker 9,99
Imperium Galactica 1 9,99
Little Big Adventure 1 9,99
Martian Gothic Unification 9,99
Metal Fatigue 9,99
Might & Magic 7 dt + EV 9,99
Myth 2 9,99
Need for Speed 2 9,99
Perry Rhodan: Operation Eastside 9,99
Prince of Persia 9,99
Racing Simulation 2 + Add-On 9,99
Rage of Mage 2 9,99

Action Man: Mission im Dschungel 39,99
Adventures of Sting 24,99
Age of Empires 1 14,99
Age of Empires 1 Gold 39,99
Alpha Centauri 19,99
dto. Mission: Alien Crossfire 24,99
Amerzone 24,99
Ancient Conquest 14,99
Anno 1602 SP 24,99
Armored Fist 2 Classic 29,99
Armored Fist 3 29,99
Asterix und Obelix gegen Caesar 29,99
Asterix: Streit um Gallien 29,99
Atari Arcade Hits 2 24,99
Atlantis Classic 24,99
Atlantis 1+2 Bundle* 39,99
Autobahn Raser 1 19,99
Autobahn Raser 2 29,99
Axis & Allies 24,99
Baldur's Gate SAGA · 39,99
Battle Isle Platinum Edition 39,99
Battle Zone 2 34,99
Biathlon 2001 29,99
Big Brother 2 29,99
Biing 2 39,99
Blitzer Flitzer 24,99
Breakout 29,99
Brett Spiele Classic 14,99
Brick Attack 24,99
Bundesliga Stars 2000 Classic 24,99
Business Tycoon 39,99
Civilisation: Call to Power 34,99
Civilisation 2: Test of Time 24,99
Close Combat 4: Schlacht i. d. Ard. 39,99
Colin McRae Rally Classic 24,99
Comanche Gold Classic 29,99
Command & Conquer 1: Megabox 29,99
Commandos Double Pack 39,99
Creatures 3 14,99
Creatures Playground 34,99
Croc 1 14,99
Cube Hopper 14,99
Dark Project Gold 34,99
Dark Omen + Synd.Wars Classic 34,99
Dark Reign 2 39,99
Darkstone US 14,99
Darkstone Classic 29,99
Deathtrap Dungeon 14,99
Delta Force 29,99
Der Industriegigant Gold 24,99
Der Klomanager 29,99
Der Wächter der Schatten 24,99
Descent - Venture Pack 39,99
Devil Inside 24,99
Die Maus 39,99
Die Siedler 2 Gold Classic 14,99

Preisknaller 9,99

Rail Road Tycoon DeLuxe 9,99
Road Rash 9,99
Rollcage Stage 2 9,99
Seven Kingdoms 2 9,99
Shadowman 9,99
Shanghai 2 Drachenauge 9,99
Shogo: Mobile Armor 9,99
Silent Service 2 9,99
Sim Ant 9,99
Sim Copter 9,99
Sim City Classic 9,99
Sim Life 9,99
Sim Tower 9,99
Skout 9,99
Snowmobile Racing 9,99
Solar Crusade 9,99
Star Wars: Rucksack 9,99
Starship Soldiers 9,99
Theme Park 9,99
Total Annihilation 9,99
Total Annihilation: Kingdoms 9,99
Tzar 9,99
UEFA Champ.League 98/99 9,99
Virtual Chess 2 9,99
Zork-Grand Inquisitor 9,99

dto. Mission 1 14,99
dto. Mission 2 - Amazonen 39,99
Die Siedler 3 Gold 39,99
Die Völker SP 24,99
Diplomacy 24,99
Driver SP 24,99
Dune 2000 Classic 29,99
DK Gold+Magic Carpet 2 34,99
Dungeon Keeper 2 24,99
Eastern Front 29,99
Emergency - Fighters for Life 19,99
European Airwar 24,99
Eurosport Collection 139,99 Eurosport Collection 2 39,99
Evolva Mutation Pack* 34,99
Extreme Racing Pack 2000 39,99
Faust 29,99
Feivel der Mauswanderer 39,99
Field & Stream Hunting 19,99
Fleet Command Classic 29,99
Force Commander Classic 39,99
Freespace 2 - Dimension Pack 39,99
Frogger 2 29,99
Future Cop 19,99
F16 / Mig 29 Double Pack Classic 29,99
Gabriel Knight Anthology 34,99
Gabriel Knight 3 - Gold 34,99
Galaga 34,99
Game Gallery + Lösung 19,99
Gamers Choice 39,99
Gangsters 29,99
Gold Games 4 19,99
Gold Games 4 + Lösung 29,99
Gold Strategie Games 29,99
Grand Prix 3: Track Pack 24,99
Grim Fandango 39,99
Half Life: Counterstrike* 24,99
Hanse 1480 - Das Vermächtnis 14,99
Heart of Darkness SP 24,99
Heavy Gear 2 24,99
Heretic 2 19,99
Heretic 2 engl. 14,99
Holiday Island+Szen. 24,99
Homeworld 24,99
Incubation + Lösung 19,99
Incubation Mission 24,99
Indiana Jones 5 39,99
Interstate 82 29,99
Israeli Air Force Classic 24,99
Jack Quiz Pack 39,99
Jagged Alliance 2 14,99
Jedi Knights + Mission 39,99
Käfer Total SP 24,99
Karpov Schach 2000 39,99
Kicker - Der Fußball-Manager 24,99
Killerhuhn 3D 19,99
KlickTel 2000 19,99
KlickTel 2000 + Route 39,99
Korn und Schwerter 34,99
Kurt der Fussballmanager 29,99
Larry Suit Collection 2001 24,99
Legacy of Kain: Soul Reaver + Lös. 29,99
Legendäre Asse (Red Baron 2 + Asse der Tiefe) 34,99
Links LS 2000 - 10 Course Pack 39,99
Lords of the Realm: Royal Edition 19,99
Lucas Arts: 10 Adventures 34,99

Preisknaller 5,99

Abomination 5,99
Abe's Oddysee: Exoddus 5,99
Double Adventure: Dragons Liar + Space A. 5,99
Double Pinball: Timeshock + The Web 5,99
Judge Dredd Pinball 5,99
Mayday 5,99
Space Marines 5,99
War of the Worlds 5,99

M1 Tank Platoon 2 24,99
Magic: The Gathering 24,99
dto. Mission: Spels of the Ancient 19,99
Mech Commander 24,99
Mechwarrior 3 24,99
Messiah - Die verschw. Sünden* 34,99
Midtown Madness 24,99
Monopoly Jahrtausend Edition 39,99
Monopoly Star Wars 24,99
Moon Project 39,99
Moorhuhnjagd 1 19,99
Moorhuhnjagd 2 19,99
Moto Extrem + Super Rennen 19,99
Moto Racer 2 Classic 29,99
MP3 Multistudio Pro 24,99
NBA '99 14,99
NBA 2000 Classic 24,99
NHL '99 14,99
Nice 2 Kingsize 34,99
Nuclear Strike 14,99
Outcast SP 24,99
Outlaws 24,99
Panzer General IV 14,99
Patti Pains Bondage Poker 24,99
[redacted]
Pinball Power Pack 34,99
Pinball Thrillride 34,99
Pizza Syndicate 19,99
dto. Mission 24,99
Planscape Torment: Memorial Box 34,99
Police Quest 1+2 24,99
Pro Pinball: Big Race USA 24,99
Pro Pinball: Fantastic Journey 24,99
Quest for Glory 5 - Drachenfeuer 24,99
Rainbow Six: Gold Pack 34,99
Rainbow Six: Rogue Spear 39,99
Rainbow Six: Urban Operations 34,99
Revolt 24,99
Ring der Nibelungen 24,99
Risiko 2 29,99
Road to Eldorado 39,99
RTL Boxen 14,99
Rückkehr nach Krondor 24,99
SAGA – Age of Vikings 24,99
Sanitarium 29,99
SAT 1: Superball 24,99
Satanica 29,99
Schleichfahrt 24,99
Septerra Core 34,99
Shadow of the Empire 24,99
Shanghai Dynasty II - Sec. Dynasty 29,99
Silver 29,99
Skat: Grand Ouvert 24,99
Spirit of Speed 24,99
Sports Car GT Classic 29,99
Superbike 99 Classic 24,99
Star Fleet Command: Captain Edt. 34,99
Starsiege Universe 34,99
Star Trek: Conquest Online 39,99
Star Trek: Der Aufstand 39,99
Star Wars: Behind the Magic 29,99
Star Wars: Rebellion 39,99
Star Wars: Racer 39,99
Starcraft 14,99
StarLancer 39,99
Starship Universe 34,99
Sumpfhühner 24,99
dto. Add-On 19,99
Supreme Snowboarding SP 24,99
Syndicate Wars + Dark Omen Classic 34,99
System Shock 2 Classic 24,99
Taxi Driver 19,99
Thandor 24,99
Theme Park+Theme Hospital 34,99
Theocracy 39,99
Tom Clancy SNN 14,99
Trophy Bass 4 · 19,99
Tomb Raider 34,99
Tomb Raider 2 34,99
Tomb Raider 3 34,99
Tomb Raider 4 39,99
Traitors Gate 34,99
Trophy Bass 4 19,99
Ultima Online: Renaissance 29,99
Unreal Tournament SP 24,99

Preisknaller ab 1,99

Blaster 4,99
Flying Corps 4,99
KKND Classic 4,99
Team Apache 4,99
Wargasm 4,99
Shivers 3,99
POD: Planet of Death 1,99

Wall Street Tycoon 39,99
Warzone 2100 Pr. Coll. + Lösung 29,99
Western Front 24,99
Wet attack 14,99
Wheel of Time SP 29,99
Worms 2 24,99
X-Beyond the Frontier 39,99
dto. Mission 34,99
X-Wing vs. Tiefighter + Mission 39,99
X-Wing : Alliance 39,99
You don't know Jack 1 19,99
You don't know Jack 2 29,99

SPIELENEWS

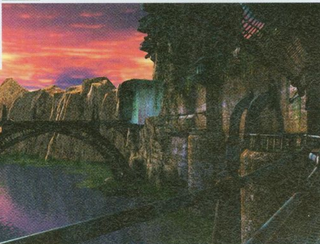
ADVENTURE

LOST IN SPACE

Im Jahre 2083 entdeckt die Menschheit einen Planeten voll phantastischer außerirdischer Maschinerien, doch die Aliens in **Schizm** scheinen von einer Sekunde auf die andere verschwunden zu sein. Und das Wissenschaftler-Team, das den Vorfall untersuchen sollte, ist auch weg. Und wer ist jetzt am entbehrlichsten? Richtig, Sie. Also fliegen Sie zu der Welt und lösen mehr als 20 Puzzles in den Hunderten von Örtlichkeiten, welche die Grafiker gerendert haben. Hoffentlich sind die Rätsel logischer als im Quasi-Vorgänger »Reah« des gleichen Teams; die Optik sieht jedenfalls bombastisch aus – wenn man Render-Grafiken mag. Jedenfalls ist das Spiel mit seinem Umfang von 10 Gigabyte voll auf DVD ausgelegt, die CD-Fassung auf vier Scheiben benutzt ein Kompressions-Verfahren. Die Story entwickelten die Designer zusammen mit dem australischen SF-Autor Terry Dowling. **(mash)**



Und wie lässt sich diese Maschine in Betrieb setzen? (Schizm)





Wunderschöne Landschaften – doch wo sind die Bewohner? (Schizm)

Schizm – Fakten
Hersteller: LK Avalon/Project 3 Interactive
Genre: Adventure
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.schizm.com

ROLLENSPIEL

DIE GOTHIC-MONSTERPARADE!

Exklusiv zeigen wir Ihnen hier die miesesten Monster aus dem bald erscheinenden Rollenspiel **Gothic**. Bis zum Frühjahr müssen wir wohl noch warten, wir halten Sie bis dahin auf dem Laufenden.

Dämonen haben einen paralysierenden Atem, der zudem Ihren Helden in Flammen aufgehen lässt.



Die Crawler-Königin ist die Mutter aller anderen Crawler, die übrigens ihr eigenes Tunnelsystem haben. Sie ist ziemlich kräftig und eigentlich kaum zu besiegen.



Auch die Feuerwarane haben einen feurigen Odem, gegen den man sich jedoch mit der richtigen Rüstung oder einem Amulett schützen kann. Hauptsächlich trifft man sie an Steilklippen und feuchten Umgebungen.



Nun ja, kein eigentliches Monster. Diese Frau muss an geselligen Abenden tanzen und, äh, auch andere Dinge tun.

KURZ NOTIERT

- Electronic Arts entwickelt nun auch Spiele für die Xbox.
- Crave Entertainment bringt einen Taktik-Shooter namens Global Operations heraus. Das Spiel benutzt die LithTech-2.5-Engine.
- Activision kündigt einen Nachfolger zu Star Trek: Armada an.
- Infogrames übernimmt Hasbro Interactive.
- Pop Top arbeitet am Titel Railroad Tycoon 3, der eine 3D-Engine und Tunnels bekommt.

NEVERWINTER NIGHTS

Kaum läßt die Baldur's-Gate-Hysterie ein bisschen nach, da legt Bioware schon den nächste Rollenspiel-Knüller nach.

Seite 36

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Wir werfen für Sie einen Blick auf die Zukunft der Formel-1-Rennspiele: Konkurrenz für Grand Prix 3!

Seite 44

MEDAL OF HONOR

Commandos dreidimensional! In diesem 3D-Shooter kombinieren sich Schleichelemente mit packender 2.Weltkriegs-Atmosphäre.

Seite 48

GEWINNSPIEL

Gewinner!

Und schon haben wir das große Weihnachts-Gewinnspiel aus der Ausgabe 13/2000 aufgelöst. Allen Gewinnern einen herzlichen Glückwunsch!

Je einen der drei Hauptpreise:
- Marco Saupe, 07387 Krölpen (Grafikkarte Radeon von ATI)
- Dennis Janke, 25469 Halstenbek (Grafikkarte Gladiac MX von Elsa)
- Viktor Epp, 30823 Garbsen (Monitor Sync-Master 950P von Samsung)

Je ein Spiel »Pro Rally 2001« von Ubi Soft:
- Eduard Bartolf, 74388 Talheim
- Matthias Baumbach, 99897 Tambach-Dietharz
- David Dolder, CH-3072 Ostermund.
- Silvio Gottas, 04509 Delitzsch
- Jörg Henschke, 15827 Blankenfelde
- Alexander Kluge, 53913 Swisttal
- Tim Misiewicz, 12621 Berlin
- Matthias Ockert, 01099 Dresden
- Markus Ressel, 87600 Kaufbeuren
- Wolfgang Schmied, A-4600 Wels

Je ein Spiel von ak-tronic:
- Benjamin Ade-Thurnow, 74372 Sersheim
- Michael Gerber, 88213 Ravensburg
- Thomas Groß, 51377 Leverkusen
- Alexander Haar, 48477 Hörstel
- Manuel Hartmann, 63179 Obertshausen
- Mario Hildebrand, 88339 Bad Waldsee
- Ellen Lang, 75180 Pforzheim
- Han Lee, 72076 Tübingen
- Andreas Nolte, 44789 Bochum
- Christoph Schilling, 15230 Frankfurt O.

Je ein Moon-Project-T-Shirt von Topware:
- Ulrich Burmeister, 22523 Hamburg
- Marko Hesse, 15234 Frankfurt (Oder)
- Jens Högg, 45968 Gladbeck
- Holger Kokisch, 50126 Bergheim
- Max Medenus, 27308 Kirchlinteln
- Kristian Meyer-Morgenstern, 21255 Tostedt
- Mike Müller, 49661 Cloppenbrug
- Claudius Schneider, 99427 Weimar
- Daniel Störk, 77971 Kippenheim
- Philipp Winkler, 68169 Mannheim

Je ein Spiel »The Moon Project« von Topware:
- Petra Braun, 93152 Nittendorf
- Heike Brendel, 16515 Oranienbrug
- Jens Durrer, CH-8037 Zürich
- Dennis Fehling, 21255 Tostedt
- Christian Gunia, 44894 Bochum
- Daniel Hack, 53111 Bonn
- Tobias Hagemann, 37115 Duderstadt
- Thijs Hegemann, NL-5971 NG Grubbenv.
- Torsten Helber, 76337 Waldbronn
- Lars Hering, 27777 Ganderkesee
- Lutz Keßler, 53902 Bad Münstereifel
- Frank Kisikof, 71686 Remseck
- Armin Klopfer, 73760 Ostfildern
- Tobias Patzke, 79777 Hürrlingen
- Felix Saint-Paul, 30177 Hannover
- Rainer Seyer, A-3660 Klein-Pöchlarn
- Richard Spaniol, 36460 Merkers
- Armin Sylle, 25541 Brunsbüttel
- Frank Unterspann, 65604 Elz
- Ralf-Peter Weiß, 99880 Waltershausen

Je eine Compilation »Gold Strategy Games« von Topware:
- Karlheinz Ammer, 79787 Lauchringen
- Jan Bartels, 51375 Leverkusen
- Christian Blechschmidt, 65428 Rüsselsheim
- Marco Dörner, 45276 Essen
- Markus Dörrer, 08058 Zwickau
- Alexander Dotterweich, 91443 Scheinfeld
- Viktor Epp, 30823 Garbsen
- MarkusvHerkommer, 73529 Schwäbisch Gmünd
- Dennis Janke, 25469 Halstenbek
- Frank Linde, 15537 Erkner
- Rupert Litterst, 38119 Braunschweig
- AlexandervLorenz, 65597 Hünfelden 5
- Jean Mikhak, 67245 Lambsheim
- Robert Schümann, 13589 Berlin-Sp.
- Udo Streit, 89231 Neu-Ulm
- Lukas Sunnus, 55130 Mainz
- Christoph Täumer, 65195 Wiesbaden
- MartinvUhlig, 12623 Berlin
- Robert Weidemann, 03222 Brandenburg Lübbenau
- Manfred Weinert, 13407 Berlin

Ein Cultures-Trinkset von THQ:
- Michael Sackmann, 38723 Seesen

Je ein Spiel »Sports Skateboarding« von THQ:
- Tilman Reiffen, 64367 Mühltal
- Lars Streblow, 10243 Berlin
- Timo Wüst, 76297 Stutensee/Freidr.
- Henry Bienek, 64291 Darmstadt
- Torsten Rehn, 68623 Lampertheim

Je ein Spiel »Mercedes Benz Truck Racing« von THQ:
- Matthias Huber, 83707 Bad Wiessee
- Frank Rösel, 90471 Nürnberg
- Tobias Rother, 58511 Lüdenscheid
- Tobias Walter, 63928 Eichenbühl
- Ingo Wiesler, 68526 Ladenburg

Je ein Spiel »Grand Prix 3« von Microprose:
- Thomas Eichelberger, 08432 Steinpleis
- Andreas Friedrich, 44534 Lünen
- Alexander Gebhardt, 76189 Karlsruhe
- Alfred Hanisch, 48612 Horstmar
- Michael Krauß, 56276 Großmaischeid
- Felix Milbrecht, 04416 Markkleeberg
- Michael Mohr, 45147 Essen
- Daniel Müller, 89134 Blaustein
- Florian Reichold, 09131 Chemnitz
- Adrian Schmid, 85757 Karslfeld

Je ein Spiel »Heavy Metal F.A.K.K. 2« von Take 2 Interactive:
- Gerhard Bauer, 56283 Nötershausen
- Sebastian Carstens, 84100 Niederauchbach
- Mario Fenk, 08451 Crimmitschau Ot. Langenreinsd.
- Thomas Klement, 81534 München
- Torsten Lettmann, 44309 Dortmund

Je ein Spiel »You don´t know Jack 3« von Take 2 Interactive:
- Daniel Berger, 09130 Chemnitz
- Hans-Jürgen Engelberth, 57589 Birkenbeul-Weißenbrücken
- Nico Harbach, 35037 Marburg
- Michael Rude, 68219 Mannheim
- Carsten Therburg, 31134 Hildesheim

Je ein Spiel »Rune« von Take 2 Int.:
- Uwe Grothe, 21493 Schwarzenbek
- Raimund Hoegg, 28259 Bremen
- Peter Kissmann, 59192 Bergkamen
- Oliver Quoos, 61169 Friedberg
- Frank Webera, 02977 Hoyerwerda

Je ein Brettspiel »Torres« von FX Spiele:
- Sarah Adolph, 38448 Wolfsburg
- Andreas Fichtner, 06846 Dessau
- Robert Müllere, 47229 Duisburg
- Christian Porsche, 17166 Teterow
- Hannes Schütt, 23923 Selmsdorf

Je ein Spiel »Die Moorhuhnjagd 2« von Ravensburger Interactive:
- Andreas Berger, 09130 Chemnitz
- Jürgen Hackl, 82362 Weilheim
- Heiko Hohmann, 55257 Budenheim
- Daniel Kopfnagel, 02625 Bautzen
- Martin Notz, CH-6207 Nottwil
- Norbert Schulz, 78333 Stockach
- Martin Stohr, 63065 Offenbach
- Abdré Tisler, 64289 Darmstadt
- Christian Weber, 26624 Südbrookmerland
- Samuel Wyss, CH-3270 Aarberg

Je ein Spiel »Evil Islands« von Ravensburger Interactive:
- Markus Baudisch, 90763 Fürth
- Kristian Beilke, 17268 Templin
- Michael Bleß, 47551 Bedburg-Han
- Maurice Gohlke, 49086 Osnabrück
- Karsten Götsch, 14712 Rathenow
- Andrea Jahnke, 95362 Kupferberg
- Ingo Kloss, 33184 Schwaney
- Eduard Meusel, 84307 EG Lohbruck
- Christian Müller, 78266 Büsingen
- Christopher Rauch, 66976 Rodalben

Je ein Game Pad Pro von Microsoft:
- Sebastian Heckel, 90542 Eckental/Forth
- Ralph Remus, 50827 Köln
- Joseph Scheu, 46535 Dinslaken
- Georg Seidl, A-1020 Wien
- Thorsten Wieczorek, 69141 Neuhofen

Je ein Game Voice von Microsoft:
- Jens Blandowski, 44329 Dortmund
- Laurent Melmer, L-7232 Bereldange
- Stefan Miller, 64560 Riedstadt
- Vincent Severin, 30890 Barsinghausen
- Norman Storde, 47918 Tönisvorst

Ein Precision Racing Wheel von Microsoft:
- Jessica Schuck, 86688 Graisbach

Je ein Demonworld-2-T-Shirt mit Comic von Egmont Interactive:
- René Böttcher, 12207 Berlin
- Christian Czerlitza, 44628 Herne
- Stefan Höhn, 91522 Ansbach
- Christian Junge, 16556 Borgsdorf
- Sebastian Pankium, 48249 Dülmen

Je ein Spiel »Demonworld 2« mit Comic von Egmont Interactive:
- Dennis Aue, 37176 Hardenberg
- Dietmar Bingel, 73230 Kirchheim/Teck
- Ingo Macinszek, 38118 Braunschweig
- Michael Maduch, 04509 Delitzsch
- Stephan Wang, A-6900 Bregenz

Je eine 3D-Revelator von Elsa:
- Dennis Bredlau, 61197 Florstadt
- Alexander Meyers, 52249 Eschweiler
- Ulf Siemes, 44137 Dortmund

Je ein Spiel »Gunman Chronicles« von Havas Interactive:
- Kim Ez, 70182 Stuttgart
- Markus Friske, 16321 Berlin
- Jos gerdes, 48455 Bad Bentheim
- Thomas Henrichs, 86153 Augsburg
- Andreas Hirsch, 70191 Stuttgart
- Alexander Horrer, 89182 Bernstadt
- Torsten Rostaliski, 19258 Boizenburg
- Amrco Schmidt, 14943 Luckenwalde
- Armin Stauder, 74354 Besiheim
- Klaus Tonn, 45772 Marl

Je ein Spiel »Herrscher des Olymp: Zeus« von Havas Interactive:
- Frank Elsässer, 77723 Gengenbach
- Wolfgang Freiler, A-7053 Hornstein
- Daniel Heerdegen, 85614 Kirchseeon
- Patrick Lagao, 46242 Bottrop
- Steffen Rechholtz, 83064 Raubling
- Stefan Riske, 38226 Salzgitter
- Manuela Sauer-Zink, 97509 Kolitzheim
- Stefan Scheunpfllug, 27299 Langwedel
- André Seide, 46569 Hünxe
- Marcel Speck, 09661 Rossau

Ein Mainboard von ABIT:
- Thomas Buschmann, 50169 Kerpen

Je ein CD-Labeling-System von ABIT:
- Christian Bartholomä, 68219 Mannheim
- Jochen Bock, 64646 Heppenheim
- Lutz Diehm, 49716 Meppen
- Malte Döring, 13503 Berlin
- Marcus Frankfurt, 13437 Berlin
- Tobias Huth, 28790 Schwanewede
- Michael Iversen, 27777 Ganderkesee
- Nico Lindner, 26203 Wardenburg
- Arthur Rau, 63924 Kleinheubach
- Stefan Thamm, 08112 Wilkau-Haßlau

Je ein Spiel »Colin McRae Rally 2« von Codemasters:
- Christian Bleier, 51143 Köln
- Gerald Käfinger, A-6020 innsbruck
- Thomas Morak, 07768 Jägersdorf
- Alex Turtschan, 84503 Altötting
- Thorsten Vobl, 85778 Haimhausen

Je ein Spiel »Insane« von Codemasters:
- Martin Christel, 06667 Weißenfels
- Tugay Elcin, 10829 Berlin
- Christian Fencl, 61273 Wehrheim
- Thomas Fuchs, 97508 Dürrfeld
- Horst Schönecker, 98574 Schmalk.

Eine Spielesammlung »Play the Games Vol. 3« von Amazon:
- Jochen Gerold, 74523 Schwäbisch H.

Je ein Gutschein im Wert von 30 Mark von Amazon:
- Norbert Frense, 33014 Bad Driburg
- Stefan Stannek, 26160 Bad Zwischenahn
- Werner Trunzer, 74918 Angelbachta
- Frank Spiekermann, 26316 Varel
- Jens Katzschmann, 04315 Leipzig
- Jörg Oech, A-8080 Graz

Ein Spiel »Robinson Crusoe« von Amazone:
- Sven Spieß, 69231 Ravensburg

Je ein Diskwars-Set von Amigo:
- Ludwig Neuberger, 53844 Troisdorf
- Axel Ottleben, 56076 Koblen
- Dirk Plate, 78467 Konstanz
- Cord Westhoff, 33607 Bielefeld

Je ein Spiel »Diablo« von Amigo:
- Jörg Schmidt, 79117 Freiburg
- Martin Steiner, 73760 Ostfildern
- Markus von Detten, 33106 Paderborn

Je ein Dungeon&Dragons-Starter-Set von Amigo:
- Sven Christensen, 20537 Hamburg
- Johannes Görler, 28865 Lilienthal
- Björn Kottner, 57234 Gerndorf
- Hans Leiner, 60322 Frankfurt
- Volker Settgast, 26506 Norden

Je ein Brettspiel »Robo Rally« inkl. »Crash & Burn« von Amigo:
- Jörn Grosse, 79106 Freiburg
- Manuel Navarro, CH-8305 Dietlikon
- Thomas Oldenburg, 27356 Rotenburg
- Ralf Poensgen, 42719 Solingen
- Patrick Titz, 25704 Bargenstedt

Je ein »Der Patrizier 2« von Ascaron:
- Andreas Duffner, 89584 Ehingen
- Benjamin Häfele, 76437 Rastatt
- Stephan Klapper, 79312 Emmendingen
- Helga Maluch, 04157 Leipzig
- Sebastian Must, 02977 Hoyerswerda
- Mathias Nitsch, 27574 Bremerhaven
- Schmidt, 70374 Stuttgart
- Thomas Schreiber, 24791 Duvenstedt
- Friedrich Sprißler, 78343 Gaienh.-
- Horn Umit Ugur, 63500 Seligenstadt

Je ein Spiel »Bundesliga 2001: Der Manager« von Electronic Arts:
- Ronald Drewes, 53123 Bonn
- Matthias Swiersy, 65232 Taunusstein

Je ein Spiel »Bundesliga Stars 2001« von Electronic Arts:
- Jens Braun, 91077 Hetzler
- Sebastian Simon, 83727 Schliersee

Je ein Spiel »Superbike 2001« von Electronic Arts:
- Steffen Kaps, 76327 Pfinztal
- Michael Kerkhoff, 45966 Gladbeck

Je ein Spiel »NHL 2001« von Electronic Arts:
- Kornelia Berger, 09130 Chemnitz
- Erna Schrimer, 04448 Wiederitzsch

Je ein Spiel »Madden NFL 2001« von Electronic Arts:
- Frank Beykirch, 47551 Bedburg-Hau
- Karl Sieber, 84180 Loiching

Je ein Spiel »C&C: Alarmstufe Rot 2« von Electronic Arts:
- Daniel Kolster, 22525 Hamburg
- Sebastian Schorn,, 34295 Edermünde

Je ein Spiel »FIFA 2001« von Electronic Arts:
- Klaus Lummer, 91522 Ansbach
- Thomas Wesbeck, 76149 Karlsruhe

Je ein Spiel »Die Sims: Das volle Leben« von Electronic Arts:
- Gisela Dorn, 49086 Osnabrück
- Alexander Erdl, 94086 Bad Griesbach

KOMMENTAR



Martin Schnelle

Auch wenn in dieser Ausgabe nicht weniger als fünf Flugsimulationen getestet werden, sieht es für die Zukunft doch schlecht aus. Ich meine nicht das Herumgejammer der letzten Monate, von wegen „Oh mein Gott, wir haben nur 100 000 Exemplare verkauft!“ – ich meine *wirklich* schlecht. Außer »Eurofighter Typhoon« und »Il-2 Sturmovik« befindet sich keine ernst zu nehmende Fliegerei in der Entwicklung. Sicherlich wird es einen »Combat Flight Simulator 3« geben, doch wann, ist die Frage. Ich rechne mit dem Programm nicht vor Ende 2002. Und ob der »Flanker 2«-Nachfolger fertig gestellt wird, ist unklar, ebenso das komplette Simulations-Lineup von Novalogic. Jet-Simulationen wie »ISF« wurden eingestellt, »Comanche 4« verschiebt sich auf unbestimmte Zeit.

»Bleibt nur noch die Flucht ins Internet.«

Bleibt nur noch die Flucht ins Internet: Spiele wie »Warbirds 3«, »WW2 Online« oder »Fighter Ace 3« erfreuen sich einer wachsenden, aktiven Spielergemeinde. Doch Hand aufs Herz: Wie viele von Ihnen fliegen tatsächlich regelmäßig im Netz? Falls ich mich irre: Schreiben Sie an martin.schnelle@future-verlag.de. Aber auch Ihre Ideen, wie dieser Verfall gestoppt werden kann, sollten Sie dort loswerden. Vielleicht wissen Sie ja eine Möglichkeit zu verhindern, dass wir bald nur noch Add-ons für den Combat Flight Simulator testen können.

SF-SIMULATION

UNENDLICHES INTERNET

Und noch eine Internet-SF-Simulation: In **Ace of Angles** suchen Sie sich eins von 14 Raumschiffen aus und gehen auf die Jagd. Im aktuell stattfindenden Beta-Test bekämpfen Sie sich in einer Arena, in der sich um die 200 Jäger tummeln. Dort befinden sich aber auch Sprungpunkte, NPC-kontrollierte Pötte und verstrahlte Zonen. Später soll das »Outerchange« dazu stoßen, wo die Piloten sich in Staffeln organisieren und Großkampfschiffe sowie Basen herumeiern.

Zuletzt kommt die Kampagne, bei der Sie sich einer von acht Rassen anschließen, um dann für sie anzutreten; die soll ab dem Sommer zugänglich sein. In jedem Spiel-Modus verdienen Sie für den Abschuss anderer Spieler Credits, mit denen Sie Ihre Rostlaube verbessern, oder Sie werfen innerhalb der Staffel zusammen und kaufen sich einen neuen Schlachtkreuzer. **(mash)**



Auch große Schiffe tummeln sich im Online-Universum – selbst wenn die Texturen etwas Politur gebrauchen könnten. (Ace of Angles)



Hilft immer noch am besten: Feuer aus den starr eingebauten Kanonen. (Ace of Angles)

Ace of Angles – Fakten
Hersteller: Flying Rock Enterprises
Genre: SF-Online-Simulation
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.aceofangles.com

AUFBAU-STRATEGIE

NEUE KULTUREN

Funatics liefert »Cultures«-Nachschub. Neben einer Menge Einzel- und Mehrspieler-Szenarien hat das Designerteam in der **Cultures-Missions-CD** eine komplette neue Kampagne eingebaut, die sechs oder sieben Missionen umfassen soll. Diese werden von einer Story zusammengehalten, die mehrere überraschende Wendungen enthalten wird und so für wechselnde Spielziele sorgt. Mit einer neuen Option binden die Programmierer das Militär und das Verhältnis zu den lieben Nachbarn enger ein.

Wer nicht bis zum Frühjahr warten will, schaut auf der Webseite www.cultures.de nach, dort finden sich nämlich eine Weihnachts-Mission und einige Kleinigkeiten zum Download. **(mash)**



Durch diese hohle Gasse muss er kommen ... oder so.

Culture-Missions-CD – Fakten
Hersteller: Funatics/THQ
Genre: Aufbau-Strategie
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.cultures.de



So ein schönes Zelt! Neue Einzel- und Mehrspieler-Karten sowie eine neue Kampagne erwarten Sie hier. (Cultures-Missions-CD)

STRATEGIE

MULTIKULTI-TREFF



VIDEO AUF CD A

In der Weltraumdiskothek herrscht rund um die Uhr Party-Time. (Startopia)

In **Startopia** spielen Sie den Innenarchitekten einer gigantischen Raumstation. Sie errichten mit Hilfe Ihrer Konstruktionsroboter verschiedene Gebäude, die eine Vielzahl von Aliens anlocken. Die Außerirdischen stellen hohe Ansprüche an ihre neue Heimat. So benötigt beispielsweise jede Spezies eine eigene Klimazone in der Biosphäre, und auch was die Unterhaltung betrifft, hat jede Rasse so ihre eigenen Vorstellungen. Der Computer berechnet übrigens die Bedürfnisse jedes einzelnen Besuchers. Kommen Sie mit dem Ausbau Ihrer Station nicht voran, dürfen Sie sich auf Massenabwanderungen und einen Rückgang Ihrer Mieteinnahmen einstellen. Noch in diesem Quartal sollen Sie sich als Raumstations-Designer betätigen. **(dk)**

Startopia – Fakten
Hersteller: Mucky Foot/Eidos Interactive
Genre: Strategie
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.eidos.de

KOMMENTAR



Joe Nettelbeck

Die Angst des Redakteurs vor Susan: »Joe, du könntest mal wieder einen Kommentar schreiben.« Oh Gott! Kommentar schreiben. Kein Problem. Bloß: Worüber? Die Schwierigkeiten beim Wochenend-Einkauf? Neueste Erlebnisse bei »Baldur's Gate 2«? Na ja, man könnte mal über Pressesprecher XY herziehen. Aber andererseits ist der womöglich noch länger in der Branche – und man soll sich ja keine Feinde machen, wenn es nicht unumgänglich ist. Okay, die Story mit dem, na, Sie wissen schon. Die würde jeden Kommentar adeln. Dumm ist bloß, dass ich anschließend meinen Kopf in der Armbeuge tragen müsste. Tue ich

»Na, Sie wissen schon ...«

nicht so gerne. Man hat die Hände nicht frei und läuft Gefahr, von Elke Mopsen-Engerling indiziert zu werden.
Was ich damit sagen will? Dass die Branche viel zu ernst geworden ist. Früher war alles noch besser. Was hatten wir für'n Spaß in den guten, alten Zeiten! Heute verliert gleich jemand 'ne Million, wenn unsereins öffentlich in der Nase popelt – und entsprechend fallen die Re-aktionen aus. Ich nehme an, das ist unvermeidlich, aber mögen muss ich's nicht. Und deshalb beschließe ich meine Fehde an dieser Stelle mit einem Winke-Winke an die Vereinigte Damenriege von CDV, Empire und Software 2000: coole Weihnachtsfeier, Mädels, und heiter so mit einem guten Rutsch und fröhlichen Ostereiern.

ROLLENSPIEL

WANN KOMMT WIZARDRY 8?

Sir-Tech hat das kleine Problem, einen Vertrieb zu finden. Schon die Missions-CD zu »Jagged Alliance 2« war zwar im letzten Frühjahr fertig, trotzdem fand sich hier zu Lande erst mit innonics (in USA Interplay) im November ein Vertrieb. Auch **Wizardry 8** ist so gut wie fertig, doch vor Februar werden wir das Spiel nicht zu Gesicht bekommen. Hoffen wir, dass der Titel bis dahin einen Publisher findet.

Storymäßig schließt es jedenfalls die Trilogie ab, die vor rund zehn Jahren mit dem sechsten Teil der Serie »Bane of the Cosmic Forge« begonnen hat. Wer die Geschichte seitdem nicht mehr ganz so parat hat oder neu im Szenario ist, bekommt sie durch ein Tutorial erklärt. Wer die Original-Charaktere aus den letzten beiden Episoden noch irgendwo gespeichert hat, kann sie hier sogar wieder übernehmen. Jedenfalls soll die Optik auf aktuellen Stand gebracht worden sein und unterstützt sowohl 16 als auch 32 Bit Farbtiefe. **(mash)**

Wizardry 8 – Fakten
Hersteller: Sir Tech
Genre: Rollenspiel
Termin: nicht bekannt
Internet: www.sir-tech.com



Dieser üble Geselle will uns wohl nicht über die Brücke lassen.

So, du Hellebardenträger! Jetzt gibt's was mit dem magischen Feuer! (Wizardry 8)

WIRTSCHAFTSSIMULATION

ALKOHOLENTZUG

Anfang der 20er Jahre verhängt die amerikanische Regierung die Prohibition. In der fiktiven Stadt New Temperance leiden die Menschen unter dem Zwangsentzug, und die Mafia wittert natürlich ein lukratives Geschäft. Als Chef einer kleinen Heerschar von Ganoven kümmern Sie sich in **Gangsters 2: Vendetta** um den Durst der Amerikaner. Sie erpressen rechtschaffende Bürger und überfallen feindliche Syndikate, um an das begehrte Feuerwasser zu gelangen.



Ihre Bande verübte soeben einen Bombenanschlag auf ein feindliches Syndikat. (Gangsters 2: Vendetta)

Ziel des Spiels ist schließlich die Alleinherrschaft in New Temperance. Bis es jedoch so weit ist, üben Sie erst einmal in kleinen abgelegenen Provinzen, in denen Sie mit bis zu 80 Ganoven Angst und Schrecken verbreiten. Die Fortsetzung der ungewöhnlichen Wirtschaftssimulation »Gangsters« unterscheidet sich durch eine größere Spielwelt und verbesserte Steuerung. Grafisch wirkt das Spiel trotz neuer Engine ein wenig altbacken. Geplanter Erscheinungstermin ist noch in diesem Quartal. **(dk)**



In den Menüs informieren Sie sich über die aktuellen Besitzverhältnisse. (Gangsters 2: Vendetta)

Gangster 2: Vendetta
Hersteller: Eidos Interactive
Genre: Wirtschaftssimulation
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.eidos.de

STRATEGIE

DUNKLE PROPHEZEIUNG



Bei den Kämpfen fahren beiden Parteien schwere Geschütze auf. (Disciples 2: Dark Prophecy)

Zehn Jahre nach den Kämpfen in »Disciples: Sacred Lands« bricht der Konflikt erneut aus. Abermals übernehmen Sie in **Disciples 2: Dark Prophecy** vier verschiedene Rassen, die alle eine eigene Kampagne und Unterquests haben. Neu ist dabei etwa der Ereignis-Generator, der zufallsgesteuert die Missionen beeinflusst. Nach wie vor müssen Sie Land und Ressourcen erbeuten, um für Ihren Gott den Sieg zu erringen. Dazu verändern Sie das Terrain, indem Sie magische Gegenstände oder einfach Ihre Truppen in den entsprechenden Sektor bringen. Das alles ähnelt spielerisch - wie schon der erste Teil - dem Titel »Age of Wonders«. **(mash)**

Disciples 2: Dark Prophecy – Fakten
Hersteller: Strategy First
Genre: Strategie
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.disciples2.com

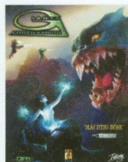
RÄTSELN UND

1. PREIS

EIN HAND-DESIGNTER

2.–6. PREIS

JE EIN SPIEL GIANTS



Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 800 MHz, 128 MByte RAM, Belinea 17"-Monitor, ASUS V6800 Pro 64 Pure GeForce 256 DDR), 30,7 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live! Player 5.1, MS-Internet-Keyboard uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 131 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!

Entwickler von Giants
Charakter-Attribut (Might and Magic)
Taktik-3D-Shooter (... Force)
Schauplatz von Rally Masters
startet Multi-player-Spiele
Zeichen f. Natrium
Taktik-3D-Shooter (... Ops)
Textur-punkt
hoch-wertig
Internet-Provider (Vertrag mit Origin)
Volk von Anno 1503
Internet für das Handy
... Taxi Driver
akt. Monkey-Island-Teil (engl., 1. Wort)
Internet-Chat-Dienst
Kfz.-Kennzeichen f. Eilenburg
Held in Stupid Invaders
Schalt-fläche der Taskleiste
Myst-Nach-folger
Myst 3: ...
...-Raser
Windows-Standard-schriftart
Star-Wars-Rennspiel
3D-Grafik-karten-Feature (... Mapping)
Sportspiel v. Gremlin (... Soccer)
kleiner Raum, Beginn v. Unreal
Kühler-art
Flüssig-kristall-anzeige (Abk.)
Wartorn-Entwickler
Einheit in Alarm-stufe Rot 2
Kriegs-schiffe (Zeus)
Gebäude f.d. Waren-austausch (Zeus)
Black & White-Kreatur
Baldur's Gate 2 - Charakter (Paladin)
Held von Bang! Gun-ship Elite
Bösewicht der Diablo 2 Erwei-terung
Geschickl.-Spiel von Crystal Dynamics
Anzahl d. steuerba-ren Spiel-fig. i. Giants
C&C-Einheit
Art der Werbung in Pizza Conn. 2
Pentium-Hersteller
Jonathans Wirtin (Dracula-Resurrec.)
Schatten-Fertigk. d. Assassin (D2-Erw.)
Kopplungs-technik e. 3Dfx-Voo-doo-Karte
Wirts-körper für Bob (Messiah)
Vorgänger v. Apples Macintosh
unklar, unge-ordnet
Modem-Prozessor
eins (engl.)
CD-Brenn-programm
Strategie-spiel von Neo (Der ...)
fehlt der deutschen Delphi
Netzwerk-kabelart (Abk.)
Erfinder v. Monkey Island (Vorname)
Internet-domain f. Dänemark
Config. ...
Sport: dt. Renn-serie
Spiel-ebene in Metal Fatigue
Cryo-Adven-ture
Werkzeug in Grafik-program-men
sowieso, ohnehin
kriminelle Subjekte (Pizza Conn. 2)
Geräte-name der 1. parallelen Schnittst.

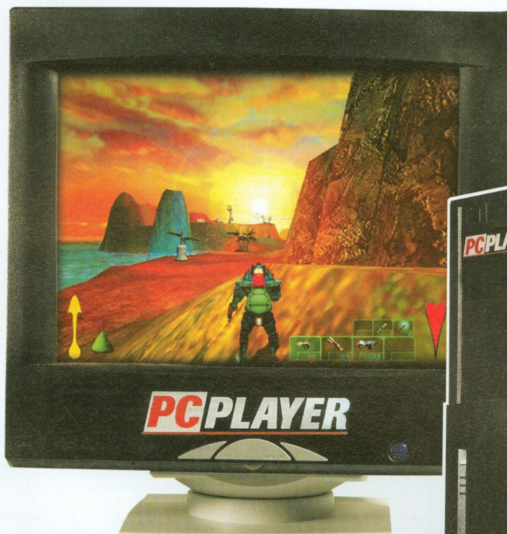
LÖSUNGSWORT:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Einsendeschluß ist der 01.02.2001, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages, der Firmen Alternate und Virgin/Interplay.

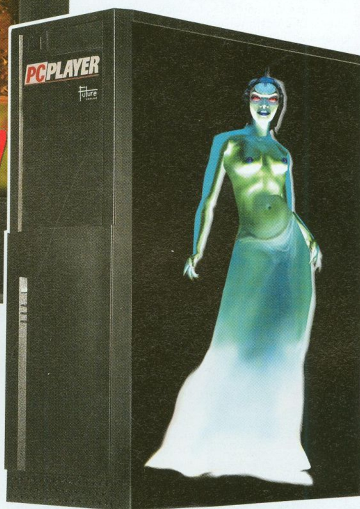
GEWINNEN!

SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK



Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem Airbrush-Motiv geschmückten PC* im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

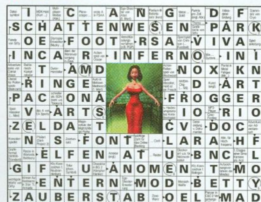
DAS PASST!
ALTERNATE
COMPUTERVERSAND GMBH
www.alternate.de



* Abbildung ähnlich

Lösung des Kreuzworträtsels aus der letzten Ausgabe

↓ 01/2001



Lösungswort: Ekosystem

↓ Gewinner aus 13/2000

Air-Brush-PC-Motiv: Search & Rescue 2, Road Wars und Pacific Warriors

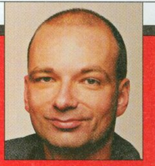
Ulrich Bauer, Amberg

Je ein Spiel: Search & Rescue 2, Road Wars oder Pacific Warriors

- Sven Alway, Weeze
- Guido Evler, Cuxhaven
- Thomas Fuchs, Dürrfeld
- Marcus Hofmann, Miltenberg
- Julian Klausa, Berlin
- Daniel Kopfnagel, Bautzen
- Ben Mache, Berlin
- Erik Puscher, Stuttgart
- Yvonne Renner, A-Kottingbrunn
- Horst Schönecker, Schmalkalden
- Martin Scholz, Cottbus
- Esther von Sonnenfeldt, Liebenburg
- Armin Sylle, Brunsbüttel
- Matthias Tanecker, Sachsenheim
- Erwin Vonhas, München

SATIRE

LENHARDT LÄSTERT



Small Talk über »Frugalo Zwo«, den neuen Stern am Rollenspiel-Himmel. Wie wollen Sie sich da profilieren? Ganz einfach, der Spieler von Welt murmelt unwirsch: »Na ja, ein wenig mehr Komplexität hätte ich mir schon gewünscht. Und der Schwierigkeitsgrad ist auch nicht gerade herausfordernd.« Brillant. Volltreffer. Nach einer solchen Bemerkung regt sich kein Widerspruch mehr. Wer will sich schon als schlichtes Gemüt outen, das nur etwas Fun sucht? Wer sich als Freund leichter Zugänglichkeit und mäßiger Schwierigkeitsgrade bekennt, sollte seine Brötchen besser mit Perücke und falschem Bart holen. Das Stigma des niveaulosen Warmduschers sitzt tief. Wer einmal versucht hat, »Diablo 2« gegen energische »Planescape: Torment«-Partisanen zu verteidigen, der weiß, wovon ich rede.

Das weit verbreitete Vorurteil, dass Spieler vor allem auf Quantität und Komplexität Wert legen, ist an den Termin- und Kosten-Nöten der Branche nicht ganz unschuldig. Ich erteile das Wort an Tyler Thompson von Blizzard, seines Zeichens Chefdesigner von »Diablo 2 Expansion«. In einem Interview mit dem amerikanischen Online-Magazin Daily Radar meinte er: »Ich denke, die Entwickler müssen lernen, dass ein größeres, längeres Spiel nicht unbedingt das ist,

»Die Aussicht auf 200 Stunden Beschäftigung löst nicht nur Freudentänze aus«

nach dem jeder Ausschau hält. Es sind zuletzt einige Spiele herausgekommen, die exzessiv lang sind - bis zu dem Punkt, an dem ich sie nicht einmal beginnen will, weil ich mich vor ihrem Umfang fürchte. Ich bin mir nicht sicher, ob die Kunden so viel Spielzeit wollen. Mit scheint, dass die Designer ihre Entwicklungszyklen verlängert haben und immer mehr Produkte unter dem eigenen Gewicht zusammenbrechen«.



Keine Panik: »Baldur's Gate 2« ist einer der wenigen Titel, die enormen Umfang mit adäquatem Spielspaß verbinden.

Ja, es gibt Leute, die sich nicht an »Baldur's Gate 2« trauen, weil sie Angst vor einer so langfristigen Bindung haben. Die Aussicht auf 100 bis 200 Stunden Beschäftigung löst bei der arbeitenden Bevölkerung nicht nur Freudentänze aus. Ich persönlich war vom Einfallsreichtum und der Kurzweiligkeit des Programms angenehm überrascht, habe aber für jeden Verständnis, der trotzdem Muffensausen kriegt. Ich will keine Welt beschwören, in der nur noch läppische »Autobahn Raser« ihren Platz haben. Aber wenn ich freiwillig ein Spiel anrühre, will ich Spaß haben, herausgefordert werden und vor allem Fortschritte machen. Dann flenne ich auch nicht, wenn ich relativ schnell durch bin. Komplexität ist schön, aber letztendlich eine Sekundärtugend.

Das Thema ist übrigens nicht neu: Ich erinnere mich noch an die späten 80er Jahre bei Power Play, als uns Microprose wegen einer mäßigen Wertung für das Amiga-Spiel »Midwinter« eine Szene machte: Der Redakteur könne da etwas nicht verstanden haben, das Programm sei doch so wahnsinnig umfangreich. Ganz richtig, aber es machte trotz allem einfach keinen Spaß. Kuhmist mal zehn ergibt immer noch Kuhmist - wenn auch ganz schön viel davon. **(hl)**

PC PLAYER IMPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR	Manfred Duy (md), verantwortlich im Sinne des Presserechts
REDAKTION	Udo Hoffmann (uh), Damian Knaus (dk), Heinrich Lenhardt (hl, US-Korrespondent), Luc Martin (luc), Joachim Nettelbeck (jn), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, ltd. Redakteur), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)
FREIE MITARBEITER DIESER AUSGABE	Roland Austinat, Jan Binsmaier (powerplay.de), Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch (CD, Videos), Monika Lechl, Samira Nasah (Art Design), Manfred Schmidt (Textchef),
CHEFIN VOM DIENST	Susan Sablowski
REDAKTIONSASSISTENZ	Angela Fischer
KOORDINATION	Stefanie Kußeler
ART DESIGN	Alexandra Bauer
TITEL	Artwork: Bioware/Interplay Gestaltung: Alexandra Bauer
FOTOGRAFIE	Josef Bleier
GESCHÄFTSFÜHRUNG	Stefan Moosleitner
ANSCHRIFT DES VERLAGS	Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de
PUBLISHER	Suzanne Counsell
ANZEIGENVERKAUF	Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Media-Berater: Maik Euscher, Tel. (089) 450 684 -410 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106
ANZEIGEN-DISPOSITION	Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48
PRODUKTIONSLEITUNG	Brigitte Feigel
DRUCKVORLAGEN	Medienservice AG, Kapellenweg 6, 81371 München, Telefon: (089) 747 34 40
VERTRIEBSLEITUNG	Werner Hirschberger
VERTRIEB	MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060
DRUCK	MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh **Umschlag** gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag) **ISSN-Nummer** 0943-6693 – PC Player
SO ERREICHEN SIE UNS	**Abonnementverwaltung:** PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de **Abonnementpreise:** Inland: 12 Ausgaben DM 100,80/ Euro 51,54 Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40/ Euro 44,17 Europäisches Ausland:12 Ausgaben DM 124,80/ Euro 63,81 **Bankverbindung:** Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 597 182 806 **Abonnementbestellung Österreich:** Abonnementpreis: ÖS 864,00 (Studenten ÖS 777,23) Alpha Buchhandels GmbH, Amerlingstr. 1, A-1060 Wien; Tel.: (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20 **Abonnementbestellung Schweiz:** Abonnementpreis: sfr 100,80 Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch, Tel.: (041) 919 66 11, Telefax (041) 919 66 77 E-Mail: abo@thaliag.ch, Internet: www.thaliag.ch **Einzelheftbestellung:** PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22 Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.

IVW

Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.

Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

the future network

future verlag

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

BUGREPORT

Schön, dass Programmierer ihre Fehler einsehen und ihre Babys mit Patches auf Vordermann bringen. Wir stellen aktuelle Bugs vor.

BALDUR'S GATE 2



Bioware veröffentlicht zum grandiosen Rollenspiel endlich ein lang erwartetes Update, das viele Verbesserungen mitbringt. So treten beispielsweise Grafikfehler beim Animationswechsel der Figuren nicht mehr auf. Vorteilhaft ist auch die Möglichkeit, ab sofort gespeicherte Spielstände mit einem Schreibschutz zu versehen. Charaktere die über kein Portrait verfügen, lassen sich fortan in »Baldur´s Gate 2« importieren. Neben diesen Dingen gibt es noch eine ganze Reihe von Verbesserungen wie das Ausmerzen von zahlreichen kleineren Logikfehlern im Spiel. Auch viele Absturzprobleme, die bisher auf einigen Rechnern auftraten, kommen nicht mehr vor. Das Update funktioniert übrigens sowohl mit der englischen als auch mit der deutschen Version.
www.bg2.de

NO ONE LIVES FOREVER



Spielten Sie bisher das Action-Adventure »No One Lives Forever« über längere Zeit, blies sich der System-Cache nach und nach so sehr auf, dass das Spiel nach einer Weile Stabilitätsprobleme bekam. Ähnliche Sorgen traten bislang auch auf, wenn Sie vom Einzel- in den Mehrspieler-Modus wechselten. Angenehmer waren da schon solche Fehler wie das Erhalten des kompletten Waffenarsenals, das Sie nach dem Abspeichern an bestimmten Stellen und anschließendem Laden bekamen. Diese und zahlreiche weitere kleinere Unstimmigkeiten behebt das neue Update 1. Ganz perfekt ist das Spiel aber noch nicht, denn nach wie vor existieren Probleme wie die fehlerhafte DirectMusic-Unterstützung auf einigen Soundkarten. Auch dieser Patch läuft sowohl mit der englischen, wie auch mit der deutschen Version.
www.ea.com



Mit dem neuen Patch läuft das Action-Adventure No One Lives Forever stabiler als zuvor.

SUDDEN STRIKE

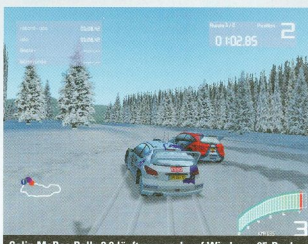


Das Update auf die Version 1.1 unterstützt nun die Software GameSpy, mit der Sie im Internet leichter an Spieler für Multiplayer-Gefechte kommen. Der Patch verbessert unter anderem die Bedienung des Spiels. So wurde das Be- und Entladen von Lastwagen, das Platzieren von Mienen und das Reparieren von defekten Brücken vereinfacht.
www.cdv.de

COLIN MCRAE RALLY 2.0



Das hervorragende Rennspiel »Colin McRae Rally 2.0« kam auf manchen Win-95-Rechnern böse ins Schleudern. Das neue Update auf die Version 1.05 behebt dieses Problem und beseitigt Grafikfehler, die bisher bei einigen Netzwerkspielen auftauchten.
www.codemasters.de



Colin McRae Rally 2.0 läuft nun auch auf Windows-95-Rechnern stabil.

GIANTS

Das brandaktuelle Action-Strategiespiel »Giants« ist kaum auf dem Markt und schon kommt ein Patch herangerauscht. Das Update auf die Version 1.1 optimiert die schöne Spielgrafik für Karten wie Voodoo-Banshee, ATI Fury Maxx und S3 Savage 4. Nach der Installation kommen Programmabstürze, etwa beim Basenaufbau in manchen Missionen oder beim Aussprechen nicht existierender Zaubersprüche nicht mehr vor. Auch Netzwerkspiele laufen nun mit dem neuen Update stabiler. Der Patch funktioniert aber nur, wenn Sie die DirectX-Version 8 auf Ihrem Rechner installiert haben.
www.vid.de

DIABLO 2

Neben ein paar neuen Waffen behebt das neueste Update zum Action-Rollenspiel »Diablo 2«: unzählige kleinere Fehler. Falsche Textdarstellungen in der deutschen und französischen Version werden jetzt beispielsweise richtig dargestellt, Startfehler auf exotischen CD-ROM-Laufwerken treten nicht mehr auf und viele kleine Logikbugs im Spielverlauf wurden beseitigt. Der letzte Zwischengegner im Sanktuarium bestiehlt Sie während des Kampfes fortan nicht mehr. Doch Vorsicht bei der Installation. Unter Umständen gibt es Schwierigkeiten beim Einloggen ins Battle.net, auch verflüchtigten sich viele gespeicherte Charaktere zumindest zeitweise von Blizzards Spieleserver.
www.battle.net

HITMAN: CODENAME 47



Besitzer von Voodoo-Karten hatten bislang Schwierigkeiten mit der richtigen grafischen Darstellung. Auf einigen Rechnersystemen kam es außerdem zu gelegentlichen Programmabstürzen. Schließlich gab es manchmal Probleme mit dem Inventar, aus dem sich hin und wieder manche Gegenstände verabschiedeten. Das neue Service Pack 1 behebt diese Probleme.
www.eidos.de

DELTA FORCE: LAND WARRIOR



Bisher machte das Actionspiel im Netzwerk einige Schwierigkeiten. Eigene Missionen, die Sie im Editor erstellt haben, speicherten zuvor nicht richtig ab. Das Update behebt diese Fehler und fügt ein paar neue Soundeffekte in das Spiel ein. **(dk)**
www.novalogic.com

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse:
Bugreport@pcplayer.de
oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PC PLAYER LESER TOP 20

Platz	Vormonat	Titel	Entwickler/Publisher
1	(1)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
2	(2)	BALDUR'S GATE 2	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
3	(4)	DEUS EX	ION STORM/EIDOS INTERACTIVE
4	(3)	C&C: ALARMSTUFE ROT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
5	(9)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
6	(14)	NHL 2001	ELECTRONIC ARTS SPORTS
7	(10)	COUNTERSTRIKE	CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
8	(20)	ICEWIND DALE	BLACK ISLE/VIRGIN INTERACTIVE
9	(7)	AGE OF EMPIRES 2	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
10	NEU	FLUCHT VON MONKEY ISLAND	LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS
11	(11)	UNREAL TOURNAMENT	EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
12	(6)	BALDUR'S GATE	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
13	(8)	STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
14	(13)	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
15	(18)	RUNE	HUMAN HEAD STUDIOS/TAKE 2 INTERACTIVE
16	(5)	HALF-LIFE (DEUTSCH)	VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
17	(-)	DIE SIEDLER 3	BLUE BYTE
18	(-)	HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	NEW WORLD COMPUTING/INFOGRAMES
19	(15)	NEED FOR SPEED PORSCHE	ELECTRONIC ARTS
20	(19)	CRIMSON SKIES	ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT

■ Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Dezember 2000

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Entwickler/Publisher
1	NEU	TOMB RAIDER: DIE CHRONIK	CORE DESIGN/EIDOS INTERACTIVE
2	(2)	C&C: ALARMSTUFE ROT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
3	(1)	FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS CANADA/EA SPORTS
4	(3)	DIE FLUCHT VON MONKEY ISLAND	LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS
5	(7)	MOORHUHN 2: DIE JAGD GEHT WEITER	PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INTERACTIVE
6	NEU	DER PATRIZIER 2	ASCARON/INFOGRAMES
7	NEU	TONY HAWK'S PRO SKATING 2	NEVERSOFT/ACTIVISION
8	NEU	COSSACKS EUROPEAN WARS	GSC GAME WORLD/CDV
9	(6)	DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
10	(13)	DIE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
11	NEU	HITMAN: CODENAME 47	IO INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
12	(5)	AOE2: THE CONQUERORS	ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
13	(4)	BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN	BIOWARE/VIRGIN INTERACTIVE
14	(8)	GRAND THEFT AUTO 2	TAKE 2 INTERACTIVE
15	(11)	C&C 3: TIBERIAN SUN	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
16	(9)	SUDDEN STRIKE	FIREGLOW/CDV
17	(-)	UNREAL TOURNAMENT	EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
18	(10)	PULLERALARM - DAS SPIEL ZU TV TOTAL	WESTKA UNLIMITED/CDV
19	NEU	RAINBOW 6: COVERT OPS	RED STROM ENT./UBI SOFT
20	(-)	GRAND PRIX 3	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE

■ Quelle: Pro Markt Erhebungszeitraum: 27.11.-02.12.2000 (Spiele- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Entwickler/Publisher
1	(3)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
2	(2)	ROLLERCOASTER TYCOON	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
3	(4)	THE SIMS: LIVIN' LARGE	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
4	(1)	C&C: RED ALERT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
5	NEU	BARBIE PET RESCUE	MATTEL INTERACTIVE
6	(5)	ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES	MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
7	NEU	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? 2ND EDITION	DISNEY INTERACTIVE
8	(-)	SIMCITY 3000	MAXIS/ELECTONIC ARTS
9	NEU	MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR CLASSIC	MICROSOFT
10	(9)	DIABLO 2	BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE

■ Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Dezember 2000

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Entwickler/Publisher
1	(2)	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?	DISNEY INTERACTIVE
2	(1)	CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01	SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
3	(5)	THE SIMS	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
4	(3)	C&C: RED ALERT 2	WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
5	NEU	ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	LUCASARTS/ELECTRONIC ARTS
6	(6)	THE SIMS: LIVIN'IT UP	MAXIS/ELECTRONIC ARTS
7	NEU	TOMB RAIDER: THE CHRONICLES	CORE DESIGN/EIDOS INTERACTIVE
8	(4)	FIFA 2001	ELECTRONIC ARTS CANADA/EA SPORTS
9	NEU	HITMAN: CODENAME 47	IO INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
10	(2)	B-17 FLYING FORTRESS: THE MIGHTY EIGHTH	WAYWARD DESIGN/HASBRO INTERACTIVE

■ Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Dezember 2000

MITMACHEN&GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beihefters in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von EA Sport/Electronic Arts:

5X FIFA 2001

Gewinner:

Jürgen Hackl, Walheim
Denis Heymann, Almannsdorf
Harald Zittlau, Osterholz-Scharmbeck
Mike Reinberg, Krefeld
Axel Schurz, Pirna

Sollte Ihnen Fortuna dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück.

2-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

Cybermage + Shannara
Gabriel Knight 2 + CivNet

Neu auf CD-ROM: Voodoo Lounge und Lindenstraße

Command & Conquer 2
Descent 2 + Creation

6fach-Laufwerke im Test: Lohnt sich der Aufstieg?

Schon gelöst: The Dig
The Riddle of Master Lu

ZEITSCHLEIFE

Es stand in PC Player 2/96

– die Spielewelt vor fünf Jahren

Manchmal kommen sie wieder

Voller Stolz präsentierte die PC Player den ersten Teil eines Entwicklertagebuchs zum neuen Bullfrog-Spiel **Creation**. Dieser Titel sollte ein echter Hammer werden, garantiert, was denn auch sonst. Ein im Meer angesiedeltes Öko-Action-Spiel mit U-Booten und authentischen Algen-Wachstums-algortihmen, boah! Die Käufer standen sicher schon bereit, um die Läden zu stürmen. Nach langjähriger Entwicklungsarbeit intervenierte jedoch erstaunlicherweise das Marketing von Electronic Arts, der Projektleiter kündigte wutschnaubend und startete mit Mucky Foot sein eigenes Studio. Derzeit werkeln die Jungs übrigens für Eidos an »Startopia«. Daneben wurden die brandneuen 6-fach-CD-ROM-Laufwerke unter dem Titel »Schneller als nötig?« begutachtet. Die damalige Erkenntnis: kein Mensch braucht diese Geschwindigkeit. **(tw)**

Nie mehr einsam dank »Worlds Away« – zumindest virtuell.

»Gabriel Knight 2«: Gastauftritt der Münchner U-Bahn.

Während »Creation« (links) niemals erschien fand Origins »Cybermage« viel Anklang in der Redaktion.

Bei »Quest for Fame« (links) durfte der Spieler prima mit Aerosmith jammen, dafür enttäuschte das erste »Police Quest SWAT«.

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Civ Net (85 Punkte)
2. Cybermage: Darklight Awakening (84 Punkte)
3. Allied General – Panzer General 2 (82 Punkte)
4. Shannara (80 Punkte)
5. Quest for Fame (79 Punkte)

DAMALS GESAGT

»Wie konnte man den Katastropholixen von Cryo nur eine so schöne Lizenz anvertrauen?«, seufzte Heinrich Lenhardt über die »Schlunzbrüder«, die an »Aliens« werkelten.

DAMALS GELÄSTERT

»Das Spiel ist noch grauenvoller als der Vorgänger – die Pressemitteilung tut Wahrheit kund. « (Roland Austinat zitiert eine Verlautbarung vom Hersteller des grottigen »The 11th Hour«.)

NACHSPIEL



Deus Ex

Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Wir übergeben an dieser Stelle das Wort an unsere Leser, den Handel und den jeweiligen Spielehersteller.



TESTER-MEINUNG

Udo verharrte kurz in stiller Demut: Für ihn ist »Deus Ex« ein echtes Meisterwerk, mit dem ein Spieler sich monatelang beschäftigen kann. Die unerreicht lebendige Spielewelt, die kleinen Gespräche, zu denen fast jede Person einlädt, und die ausgefeilte Charakterentwicklung sind für ihn die Features, die es auf eine Stufe mit dem ebenfalls brillanten »System Shock 2« heben.

Deus Ex brachte Luc mehrere Nachtschichten am PC ein: Das Design ließ ihn einfach nicht mehr los. Die Hintergrundgeschichte war ihm zwar etwas zu verworren, die schier grenzenlose Freiheit seiner Spielfigur glich ihm das aber mehr als aus. Für Luc war Deus Ex der Beweis, dass auch Computerspiele süchtig machen können.

LESER

Zu Deus Ex erhielten wir das positivste Leserecho, seit es das Nachspiel überhaupt gibt. Wenn denn einmal Kritik geäußert wurde, betraf sie die Grafik oder den Umfang des Spiels, der laut **Nick Krause** (E-Mail) »verlobten Fast-Ehemännern zu viel abverlangt«. Und **Daniel Gäthke** (E-Mail) bemängelte das nervige Interface, welches sich seit »System Shock 2« kaum weiterentwickelt hätte.

Die anderen Leser waren aber alle so begeistert, dass es uns fast schon vorkam, als würden uns nur noch Eidos-Mitarbeiter schreiben. **Jens Müller** aus Hannover bekam Ärger: »Deus Ex hat mir so viel Spaß gemacht, dass meine Frau immer sauer war, weil ich – über einer Falle brütend – grundsätzlich zu spät zum Abendessen gekommen bin.«

Michael Blankenburg aus Jena konnte nicht verstehen, wieso manche Deus Ex als Abklatsch von »Dark Project« und System Shock 2 bezeichnen: »Natürlich enthält es Elemente beider Spiele. Aber es ist trotzdem etwas einzigartiges. Es hat einfach die richtige Mischung gefunden, die dem Spieler reichlich Freiheiten lässt, auf welche Art er das Ziel erreicht.«

Torsten Schoeps aus Dresden sieht Warren Spector trotz seiner über 40 Lenze noch lange nicht im Altersheim: »Designer wie Spector sind die besten, da sie es auf Grund ihrer Lebenserfahrung verstehen, gute Geschichten zu erzählen. Das junge Gemüse (der Nachwuchsentwickler) reicht da einfach (noch) nicht ran.« Und **Thomas Finegan** (E-Mail) fasste den Reiz des Programms wie folgt zusammen: »Ein sehr intelligentes Spiel, das die Richtung weist, in welche die Unterhaltung der Zukunft gehen könnte. Holodecks gibt es noch nicht, aber Deus Ex kommt verdammt nahe an eins heran.« **(uh)**

KURZBESCHREIBUNG

Wir befinden uns bei Deus Ex einige Jahrzehnte in der Zukunft. Der Spieler übernimmt die Rolle von Androidenagent J.C. Denton, dieser wird wie bei einen 3D-Shooter in der Ich-Perspektive gesteuert. Die ernsthafte und gesellschaftskritische Hintergrundgeschichte, unterschiedliche Lösungswege, zwischen denen der Spieler wählen kann, und zahlreiche andere Design-Elemente (Schleichen, Skill-System) heben Deus Ex aber weit aus der Masse gewöhnlicher Shooter heraus.

HÄNDLER

David Fioretti vom Spielefachgeschäft »PC Fun« wusste nur Gutes über Deus Ex zu berichten: Der Titel verkaufte sich hervorragend. Dafür sieht er vor allem drei Gründe: »Shooter« laufen immer, Deus Ex ist innovativ und drittens schlichtweg genial. Die Kunden waren seiner Meinung, es gab praktisch keine Beschwerden über Bugs und auch sonst keine Reklamationen. Die Käuferschicht war bunt gemischt, selbst eingefleischte Rollenspiel- oder Actionfans sprangen über ihren Tellerrand und wagten sich an Deus Ex. Fioretti sieht einem eventuellen Nachfolger schon heute voller Vorfreude entgegen.


J.C. Denton: Immer im Einsatz für ewige Jugend und Glückseligkeit.

Chart-Erfolge

Es ist ein kleines Wunder, dass sich ein derart hochkomplexer und neuer Titel so hoch oben in den Charts tummeln konnte.

Juli 2000	Platz 3
August 2000	Platz 3
September 2000	Platz 10
Oktober 2000	Platz 12
November 2000	Platz 27

Leser-Charts

Aus dem Stand sprang Deus Ex in unsere Leser-Top-Ten und ist aus ihr seitdem nicht mehr wegzudenken.

Juli 2000	Platz 6
August 2000	Platz 2
September 2000	Platz 2
Oktober 2000	Platz 4
November 2000	Platz 4
Weihnachten 2000	Platz 3

WERTUNG

HERSTELLER: Int. Storm/Eidos
GENRE: Action-Adventure
Test in 8/2000
www.deusex.com

PC PLAYER SPIELSPASS **91**



HERSTELLER: EIDOS INTERACTIVE

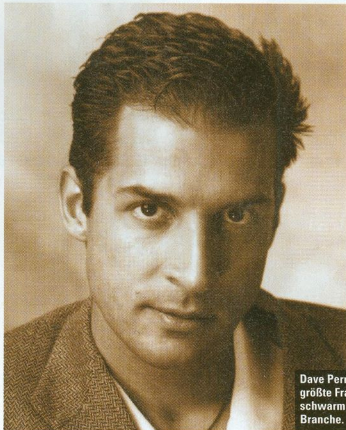
Produkt-Manager Lars Wittkuhn hatte den Erfolg von Deus Ex von vornherein erwartet. Und auch wenn er keine genauen Zahlen nennen konnte, so ist doch davon auszugehen, dass mehr als 70 000 Spiele dankbare Abnehmer fanden. Garant dieses Erfolges ist für ihn Projektleiter Warren Spector, laut Wittkuhn der Steven Spielberg der Computerspielindustrie. Keiner verstehe es so wie Spector, dermaßen anspruchsvolle und gleichzeitig erfolgreiche Titel zu entwickeln. Spector habe einfach ein Händchen für Atmosphäre.

Die größte Stärke von Deus Ex sieht Wittkuhn in der realistischen Umwelt und in der Freiheit des Spielers, der nicht auf vorgedachten »Schienen« durch die Welt laufen müsse, sondern seinen eigenen Eingebungen folgen könne. Für die deutsche Version soll es in Kürze einen offiziellen Mehrspieler-Patch geben, ein Beta-Patch für das amerikanische Original (36 MByte) ist bereits vorhanden. Spector hat bereits einen Nachfolger versprochen, der aber frühestens in zwei Jahren erscheinen und dann auch eine neue Grafik-Engine erhalten wird. Gerüchten zufolge könnte es die »Unreal 2«-Engine werden.

Unter uns

DAVE PERRY

Der nordirische Charmeur Dave Perry und sein Entwicklungsstudio Shiny Entertainment gehören zu den absoluten Medienlieblingen der Branche. Schade nur, dass die Verkaufszahlen da nicht immer mithalten konnten. Mittlerweile steht Perrys neuestes Werk »Sacrifice« in den Läden. Zeit, ein paar unverschämte Fragen an den großen Shiny-Boss zu richten ...


Dave Perry, der größte Frauenschwarm der Branche.

Na, wie geht es Dir?
Gar nicht übel. Ziemlich beschäftigt. Ich denke ständig an all die tollen Dinge, die ich irgendwann einmal tun werde, wenn ich die Zeit dafür finde, wohl so in 20 Jahren.

Welchen Titel hast Du denn in letzter Zeit mit Vergnügen gespielt?
Ich hatte viel Freude mit »SWAT 3«: Ich mag es herumzuschleichen und dann anderen zu befehlen, für mich durch die Tür zu stürmen.

Was war denn eigentlich Dein schlechtestes Spiel?
»Paperboy 2« für den Sinclair Spectrum. Ich habe das Spiel geschrieben, ohne zu wissen worum es eigentlich geht. Wir haben in Großbritannien eben keine derartigen Zeitungsjungen. Ich hatte nicht mal Zugang zum Paperboy-Spielautomaten, um mich inspirieren zu lassen. Noch schlimmer war nur ein Spiel mit dem Titel »Great Gurianos«. Durch dieses Programm reifte in mir die Erkenntnis, dass mein Kunstlehrer völlig daneben lag und meine Zeichentalente absolut nichts taugen. Seit diesem Zeitpunkt habe ich mich nie wieder als Künstler oder Sänger bezeichnet.

Dürfen wir uns auf einen Messiah-Nachfolger freuen?
Nein. Wir wurden angegriffen, weil wir ein Jump-and-Run-Spiel für den PC geschrieben hatten. Dann warf man uns bestimmte Kompatibilitätsprobleme vor und es gab Beschwerden, weil die Hauptperson ein kleines Baby war. Und zu guter Letzt wurde ich noch persönlich angegriffen, weil ich angeblich neue Grafiktechnologien zum Standard erhoben hätte. Von all diesen Prügeln schmerzt mein Hintern noch immer, deshalb denke ich, dass ich für eine Weile keine Gedanken an ein »Messiah 2« verschwenden werde.

Wann hat Dich zuletzt ein Computerspiel an den Rand des Wahnsinns getrieben?
Nun, eigentlich war es kein Computerspiel, sondern eine Spiel-Konsole: die Sega Nomad. Was haben sich die Deppen bloß dabei gedacht, ein mobiles Spielgerät zu entwickeln, das garantiert die eingebauten Batterien leergezogen hat, bevor man ein Spiel durchspielen kann? Und leider gab es keine Reservebatterien. Argh!

Der größte Moment in der Spiele-Geschichte?
Ich war immer ein Spielautomaten-Fan: »Pac-Man«, »Missile Command« und so weiter. Aber in dem Augenblick, als ich zum ersten Mal im »Star Wars«-Automaten saß, wurde ich süchtig. Für mich war das ein echter Meilenstein, ich selbst war Luke Skywalker – na ja, in einer etwas größeren Ausführung.

»Ich selbst war Luke Skywalker.«

Was ist die optimale Entwicklungszeit für ein Hammerspiel?
18 Monate ist die Zeit, die es dauern sollte, doch 36 Monate ist die beängstigende Realität. Unser Ziel ist es, Spiele in 24 Monaten fertig zu stellen, wobei der Produzent während der Schlußphase mit scharfer Munition ausgerüstet wird. Im letzten Monat geben wir die Privatnummern der Programmierer an jeden weiter, der das Spiel vorbestellt. Das sollte das Problem lösen.

Jemals verhaftet worden?
Nein, muss ich leider sagen. Ich habe mein Bestes getan, als ich einmal von der Polizei mit etwa 250 Stundenkilometern verfolgt wurde, aber es war eine Polizistinn die mich letztlich stellte.

Ich glaube, sie war ein »Earthworm Jim«-Fan, denn sie ließ mich mit einer Strafe von 70 Dollar ziehen. Sogar das bedauerte diese Polizistin noch.

Gewalt in Spielen: berechtigte Sorge oder Medien-Hysterie?
Die Alterseinstufungen von Spielen müssten einfach angemessen sein. Ich bin froh, dass hier in Amerika einige Läden mittlerweile die Ausweise überprüfen. Von uns zu erwarten, dass wir keine Spiele mehr für Erwachsene entwickeln, wäre einfach idiotisch.

Was hast Du in Deiner Tasche?
Disney-Spielgeld, ein Sacrifice-Dongle, ein Taschenmesser, viel zu viele Schlüssel und ein Diktiergerät. Das Spielgeld ist nützlich, wenn man eine unfreundliche Verkäuferin trifft. Selbst Verkäuferinnen, die ihren Job wirklich hassen und ihre Tage haben, fangen dann an zu lächeln.

Online-Spiele: überzogener Hype oder unausweichliche Zukunft?
Unausweichliche Zukunft ... Drahtlose Online-Spiele. Sogar wenn die Spiele übel sind. Es macht viel mehr Spaß, als im Flughafen auf den Glatzkopf vor einem zu starren.

Warum heißt Deine Firma »Shiny«?
Shiny Entertainment wurde gegründet als der REM-Song »Shiny Happy People« ein großer Hit war. Zu dem Zeitpunkt war es eigentlich ein ziemlich bescheuerter Name, aber er wurde rasch bekannt.

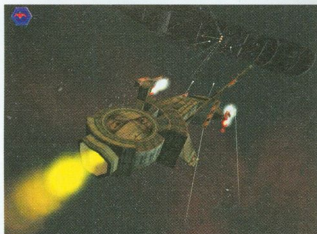
Welches Spiel sollte schon längst in Entwicklung sein?
Ein Simulator der Realität, wie im Film »Matrix«. Aber einer, in dem man die Regeln einfach brechen kann. **(PC Gamer/tw)**

DAVE PERRY SUPERSTAR

David Perry, 32, Spieledesigner mit Gardemaß, machte nicht nur als Gelegenheits-Model auf Modeschauen von sich reden. Schon mit 13 Jahren entwickelte er in Belfast erste Programme für den Sinclair ZX 81. Später, von London aus, wurde er als Buchautor tätig und schrieb einen Leitfaden für angehende Spiele-Entwickler. Nach zahlreichen, am Fließband produzierten Titeln, wurde er mit »Earthworm Jim« endgültig zum Star. Später folgten »MDK« und »Messiah«, sowie gerade eben »Sacrifice«.

ROBERTS PACKT EIN

Fast fünf Jahre nachdem er Digital Anvil gegründet hatte, übergab Spieldesigner Chris Roberts das Kommando an Microsoft. Was wird jetzt aus »Freelancer«?



Rund ein Jahr vor Erscheinen der hoch gehandelten SF-Simulation Freelancer hat sich Microsoft das Entwicklungsstudio Digital Anvil einverleibt.

Die Helden der 90er Jahre werden müde. Sid Meier werkelt ewig mit Bürgerkriegs- und Dinosaurier-Spielen vor sich hin, von Richard »Lord British« Garriott hat man seit seinem eiligen Abgang bei Origin gar nichts mehr gehört.

Jetzt hat es auch Chris Roberts erwischt: Der vom »Wing Commander«-Ruhm zehrende Stardesigner verlässt Digital Anvil. Die Entwicklungsschmiede verliert ihre Unabhängigkeit und gesellt sich zur wachsenden Familie der Microsoft-eigenen Satelliten-Studios.

Bereits 1997 war Microsoft als Teilhaber bei Digital Anvil eingestiegen. Nach außen hin wurde das Image des gütigen Patenonkels gepflegt. Microsoft sorgte dafür, dass dem Studio während der jahrelangen Entwicklung erhoffter PC-Grandiositäten das Geld nicht ausging. Doch gut drei Jahre später sah die Bilanz ernüchternd aus: Digital Anvil hatte mit »Starlancer« gerade mal ein Spiel veröffentlicht und brauchte dafür noch die Hilfe des externen Programmierteams Warthog. Das neue Chris-Roberts-Großprojekt namens »Freelancer« stotterte bereits im vierten Entwicklungsjahr vor sich hin, ein Ende schien nicht absehbar. Und das zu 99 Prozent fertige Echtzeit-Strategiespiel »Conquest« wurde kurz vor der geplanten Veröffentlichung von Microsoft dankend abgelehnt: nicht gut genug, sucht euch dafür einen anderen Publisher.

Knatsch um Conquest

Die Beziehungskrise entlud sich Anfang Dezember. Nachdem ein paar Tage lang halbgare Gerüchte über eine angebliche Absetzung von Roberts durchs Internet schwirrten, vermeldete Microsoft den Erwerb von Digital Anvil. Offizielle Zahlen über den Wert der Transaktion wurden nicht genannt, aber die Diskrepanz zwischen Einnahmen und laufenden Kosten machte die Übernahme wohl unvermeidbar. »Es ist sehr schwierig, enorm ambitionierte Spiele ohne die finanzielle Sicherheit einer großen Firma zu machen. Vor allem, wenn die Entwicklungszyklen so unberechenbar sind.«, resümierte Chris Roberts.

Der Mann ist ein gebranntes Kind: Als seinerzeit Origin von Electronic Arts übernommen wurde, ärgerte sich Roberts über Terminzwänge und Verlust der kreativen Kontrolle. Als Folge der unvermeidlichen Unabhängigkeits-Aufgabe von Digital Anvil reichte er deshalb prompt seinen Rücktritt ein: »Ich will nicht wirklich wieder für einen großen Publisher arbeiten. Wenn ich das wollte, dann wäre ich bei Electronic Arts geblieben«.

Zumindest soll Freelancer nicht unter der Scheidung leiden: Mama Microsoft ist ausgesprochen scharf darauf, das Spiel (hoffentlich) Ende 2001 für den PC zu veröffentlichen. Papa Roberts hat zwar kein Sorgerecht mehr, aber seinen beratenden Beistand bis zur Veröffentlichung zugesichert.

Der Fall Digital Anvil hat gezeigt, dass in Zeiten ausufernder Entwicklungskosten selbst prominente Top-Designer keine heiligen Kühe mehr sind. Jahrelange Verspätungen leeren die Kassen, nerven die Fans und zermürben auch die Entwickler, wie Chris Roberts selbstkritisch einräumt: »Ich will Freelancer aus der Tür rauskriegen und dann ein wenig Zeit haben, um alles neu zu überdenken. Vier Jahre bedeuten einen enormen Aufwand. Es muss bessere Wege geben, um gewaltige Spiele zu machen«. **(hl)**

WAS WIRD NUN AUS...

Freelancer? Microsoft will die mit vielen Vorschusslorbeeren bedachte SF-Simulationen zum Weihnachtsgeschäft 2001 veröffentlichen. Chris Roberts bleibt dem Projekt als Berater verbunden.

Loose Cannon? Die Mischung aus taktischer 3D-Action und SF-Fahrsimulation wird nicht bei Microsoft erscheinen. Die ehemaligen Digital-Anvil-Inhaber (darunter Chris Roberts und Tony Zurovec) erhielten die Rechte für Loose Cannon und Conquest. Derzeit werden neue Vertriebspartner gesucht.

Digital Anvil? Auch unter Microsoft-Herrschaft bleibt das Studio in Austin, Texas, ansässig und soll sich auf weniger Spiele konzentrieren. Neben Freelancer ist derzeit lediglich das Xbox-Geheimprojekt »Brute Force« in Arbeit, das von Erin Roberts betreut wird.

Chris Roberts? Offiziell hat er sich noch nicht zu Zukunftsplänen geäußert. Wir tippen auf eine Spielepause und ein weiteres Filmprojekt.



Chris Roberts will nach Freelancer eine Spielepause machen -- angeblich zieht es ihn in den Regiestuhl zurück.

MEILENSTEINE VON CHRIS ROBERTS

1987 Mit Spectrum-Spielen wie Wiz Adore hat Chris Roberts als Teenager seine ersten Hits in England.

1988 Times of Lore ist Roberts' erstes Spiel für die texanische Firma Origin.



Times of Lore

1990 Das Weltraum-Actionspiel Wing Commander ist ein Welterfolg.

1993 Veröffentlichung der Flugsimulation Strike Commander.

1994 Mit seinen digitalisierten Videos wird Wing Commander 3 zum Weihnachtshit.



Wing Commander 3

1996 Chris Roberts verlässt Origin und gründet Digital Anvil.

1997 Microsoft investiert in Digital Anvil und erhält im Gegenzug die Vertriebsrechte an den ersten Spielen.

1999 Roberts' erste Regiearbeit kommt in die Kinos, doch der Wing Commander-Spielfilm erntet schwache Kritiken.

2000 Im November erklärt Publisher Microsoft, das von Roberts produzierte Strategiespiel Conquest nicht veröffentlichen zu wollen. Im Dezember dann der endgültige Bruch: Microsoft übernimmt Digital Anvil, Chris Roberts verlässt das Unternehmen.

REIHE DEINEN NAMEN EIN IN DIE EWIGKEIT.

STAR TREK®

STARFLEET COMMAND™

VOLUME II

EMPIRES AT WAR™

James T. Kirk

Capt. Spok

Hikaru Sulu

Peter Burkhardt





Das Kommando der Sternenflotte beruft dich zu höheren Aufgaben. Begebe dich auf eine Mission, die dir Ehrungen und Titel, aber auch Tod und Verderben einbringen kann. Allein dein strategisches und taktisches Geschick bestimmt dein Schicksal. Eines von 8 Völkern, darunter 2 neue Völker, entsendet dich in die unendlichen Weiten. Mit dutzenden von detaillierten, neuen Schiffen und modernster Grafiktechnologie leitet Starfleet Command 2 eine neue Ära des Realismus für taktische Kämpfe im Weltraum ein.

Interplay

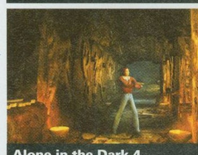
Paramount A VIACOM COMPANY

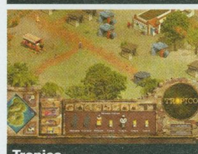

Arcanum


Commandos 2


Mech Commander 2


Anno 1503


Alone in the Dark 4



Tropico

DIE BELIEBTESTEN SPIELEHERSTELLER*

1 Blizzard
2 LucasArts
3 Bioware
4 EA Sports
5 Westwood

*Auswertung von knapp 1000 Leser-Mitmachkarten

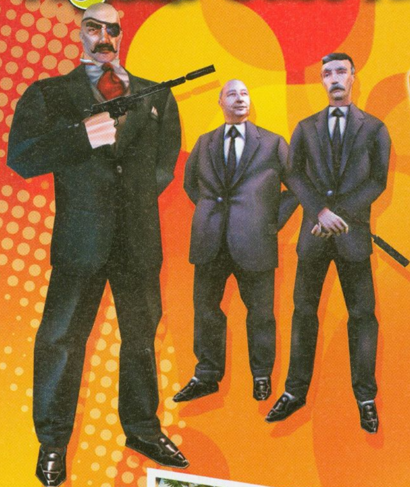
AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE

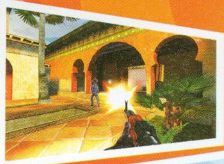
TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN	INTERNET
Age of Sail 2	Talonsoft/Take 2 Interactive	Strategie	1. Quartal 2001	www.talonsoft.com
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adv.	2. Quartal 2001	www.aloneinthedark.com
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollen.	April 2001	www.ionstorm.com
Anno 1503	Max Design/Infogrames	Wirtschaftss.	2. Quartal 2001	www.infogrames.de
Aquanox	Massive Dev./Ravensburger	Action	1. Quartal 2001	www.ravensburger.de
Arcanum	Troika Games/Havas Int.	Rollenspiel	1. Quartal 2001	www.sierrastudios.com
Battle Isle: Darkspace	Blue Byte Software	Action-Strat.	1. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	März 2001	www.lionhead.com
Capitalism 2	Enlight Software/Ubi Soft	Wirtschaftss.	Mai 2001	www.ubisoft.de
Clou 2, Der	Neo/JoWood	Adventure	1. Quartal 2001	www.jowood.com
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	2. Quartal 2001	www.novalogic.com
C&C: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	3. Quartal 2001	www.westwood.com
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strat.	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Desperados	Spellbound/Infogrames	Strategie	1. Quartal 2001	www.desperados-game.com
Diablo 2 Expansion Set	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollen.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Dragon's Lair 3D	Blue Byte Software	Action-Strat.	1. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	3. Quartal 2001	www.3drealms.com
Dungeon Siege	Gas Powered Games/Micros.	Rollenspiel	3. Quartal 2001	www.microsoft.com
Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Herbst 2001	www.bethesda.com
Emperor: Battle for Dune	Intelligent Games/EA	Strategie	3. Quartal 2001	www.igl.co.uk
Empire Earth	Sierra/Havas Interactive	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 2001	www.empireearth.com
Fallout Tactics	14° East/Interplay	Strategie	1. Quartal 2001	www.interplay.com
F1 Racing Championship	Ubi Soft	Rennspiel	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Fate of the Dragon	Eidos Interactive	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Freelancer	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal 2001	www.digitalanvil.com
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	1. Quartal 2001	wwwjowood.com
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adven.	1. Quartal 2001	www.interplay.com
Gothic	Piranha Bytes/Egmont Int.	Action-Rollen.	1. Quartal 2001	www.egmont.de
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	1. Quartal 2001	www.havas.de
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	3. Quartal 2001	www.microsoft.com
Heart of Stone	Pyro Studios/Eidos Int.	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Icew. Dale: T. Heart of Winter	Black Isle/Interplay	Add-on	1. Quartal 2001	www.interplay.com
Iron Dignity	Artex Software/Topware Int.	Action-Strategie	1. Quartal 2001	www.topware.de
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal 2000	www.microsoft.com
Mafia	Illusion Softworks/Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001	www.take2.de
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001	www.maxpayne.com
Mech Commander 2	Fasa Interactive/Microsoft	Strategie	1. Quartal 2001	www.microsoft.de
Need f. Speed Motor C. onl.	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 2001	www.ea.com
Neverwinter Nights	Bioware/Virgin Interactive	Rollenspiel	3. Quartal 2001	www.bioware.com
Operation Flashpoint	Codemasters	Action-Adven.	April 2001	www.codemasters.de
Peace Makers	Masa/Ubi Soft	Strategie	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	1. Quartal 2001	www.poolofradiance.com
Praetorians	Eidos Interactive	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Serious Sam	Croteam/Take 2 Interactive	Action	2. Quartal 2001	www.take 2.de
Siedler 4, Die	Blue Byte Software	Strategie	1. Quartal 2001	www.bluebyte.com
Sovereign	Ubi Soft	Strategie	4. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Startopia	Mucky Foot/Eidos Interactive	Strategie	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Star Trek: Away Team	Reflexive Ent./Activision	Strategie	1. Quartal 2001	www.activision.com
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games/Activision	SF-Sim.	2. Quartal 2001	www.activision.com
Stupid Invaders	Ubi Soft	Adventure	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Summoner	Volition/THQ	Rollenspiel	2. Quartal 2001	www.thq.de
The World is not enough	Electronic Arts	Action	1. Quartal 2001	www.ea.com
Throne of Darkness	Click Entertainment/Havas Int.	Rollenspiel	1. Quartal 2001	www.havas.de
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	März 2001	www.poptop.com
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	1. Quartal 2001	www.thq.de
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rolle.	1. Quartal 2001	www.ea.com
Unreal 2	Epic Megagames/Infogrames	Actionspiel	2. Quartal 2001	www.epicgames.com
Völker 2, Die	JoWood Prod./Infogrames	Strategie	1. Quartal 2001	www.jowood.com
V.I.P.	Ubi Soft	Action-Adv.	Juni 2001	www.ubisoft.de
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strat.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	2001	www.sirtech.com

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

Wir bedanken uns bei Patrick Pfleiderer für einen Verbesserungsvorschlag: Von ihm kam die Idee, die Release-Liste um die Internet-Adressen zu erweitern. Ein kleines Dankeschön ist bereits unterwegs.

FOX Interactive proudly presents Agent Cate Archer und...









THE OPERATIVE

No One Lives Forever

... die Waffen einer Frau!





MONOLITH

NEVERWINTER NIGHTS

Die Macher von »Baldur's Gate« wollen die Grenze zwischen Solo-Spiel und Multiplayer-Abenteuer sprengen. »Neverwinter Nights« bietet mehr Action, detailliertere Charakter-Entwicklung und eine taufrische 3D-Grafik-Engine von höchstem Staun-Kaliber.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bioware/Interplay
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** www.neverwinternights.com
- **Besonderheiten:** Solo-Spielspaß mit 25 Modulen. ■ Aurora-Engine beschert moderne 3D-Grafik ■ 64 Spieler gleichzeitig online ■ Levels selber bauen mit einfachem Editor ■ Neue, verbesserte Regeln der dritten AD&D-Edition

Gute Vorsätze fürs neue Jahr haben auch Rollenspiel-Entwickler: Höchste Zeit für richtige 3D-Grafik, einen Level-Editor, leichtere Bedienung und neue AD&D-Regeln.

Ganz oben auf der Liste steht der Schulterschluss zwischen Solospieler- und Multiplayer-Welten. Nach dem ebenso vorzüglichen wie konservativen »Baldur's Gate 2« tischt Bioware bei »Neverwinter Nights« reichlich Innovationen für auf.

Der Spielname klingt verführerisch nach lauem Lüftchen in frostfreien Nächten, doch daraus sollte man keine Rückschlüsse auf die klimatischen Verhältnisse beim Programmierteam ziehen. Während unseres Besuchs in Edmonton wurden wir mit den Freuden eines kanadischen Winters konfrontiert. Während draußen die reinste »Cone of Cold« Tageshöchstwerte von minus 25 Grad produzierte, konnten wir vor der wohlig bullernden Heizung sitzen und einige Levels von Neverwinter Nights anspielen.



Bei den Echtzeitkämpfen wird der Standardangriff automatisch wiederholt. Nach einem Rechtsklick aufs Monster können wir im kreisförmigen Menü nach Spezialattacken und Zaubersprüchen kramen.

Quarantäne in Neverwinter

Das neue Abenteuer ist in den nördlichen Gefilden des beliebten Fantasy-Szenarios »Forgotten Realms« angesiedelt und beginnt in der Metropole Neverwinter. Die Regenten haben eine Quarantäne verhängt, denn hinter den Stadtmauern tobt eine geheimnisvolle Seuche. Während die ansässigen Kleriker mit den Krankenkassen um die Übernahme der Behandlungskosten streiten, werden alle fitten Abenteurer mit der Aufklärung des Schlamassels beauftragt. Ihre Spielfigur nimmt den Auftrag an und muss zunächst den Auslöser der Plage herausfinden. Da steckt natürlich mehr dahinter, als man anfangs glauben mag. Im Spielverlauf geht Ihr Held auf Reisen, um die wahre Oberbösewicht-Bedrohung zu entlarven und zu bekämpfen.

Produzent Trent Oster von Bioware ziert sich noch mit weiteren Details zur Story, deutet aber einige Schauplätze an. Neben Neverwinter besuchen Sie auch die Stadt Luskan, treiben sich in Abwasserkanälen, Minen sowie Dungeons herum und vertrimmen auch an der frischen Luft reichlich Monster.

»Die Forgotten Realms wurden von Gleichstellungs-Beauftragten besucht.«

Solo-Abenteuer in 25 Etappen

Die mit einer saftigen Story gesegnete Kampagne besteht aus 25 so genannten Modulen. Jeder dieser Abschnitte soll etwa zwei bis drei Stunden Spielzeit bieten und mit konkreten Zielen verbunden sein. Viele Zwischensequenzen werden mit der Grafik-Engine des Spiels inszeniert, auch einige vorgerenderte Videos sind geplant. Bei Ihren Erkundungen treffen Sie rund 50 Monster-Grundmodelle, die in verschiedenen Variationen auftauchen – macht unterm Strich an die 200 Gegnertypen. Bei den etwa 200 Zaubersprüchen wird sich dank der neuen Regelversion einiges tun. Einige Spells sind völlig neu, zurückkehrende Favoriten wurden gründlich überarbeitet und haben andere Wirkungen. Zu manchen Sprüchen gibt es »Großer Bruder«-Variationen mit mehr Durchschlagskraft. →



Diese Fühler... dieser Vorbiss... ein klarer Fall von Umber Hulk! Jene Monstergattung ist in unterirdischen Gewölben heimisch, verdirbt hier aber einer überraschten Party den Waldspaziergang.

SO SPIELT SICH NEVERWINTER NIGHTS

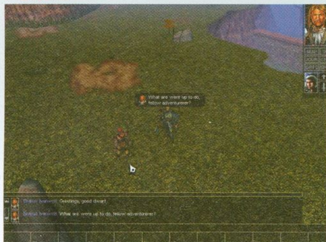
Einsam ist der Tapfere — aber nur im Solo-Modus. Um Ihnen einen kleinen Vorgeschmack auf die Dynamik von Online-Sessions mit Neverwinter Nights zu geben, haben wir den Anfang einer typischen Testpartie festgehalten. Die Bilder zeigen das Geschehen aus den jeweiligen Perspektiven der beiden Spieler.



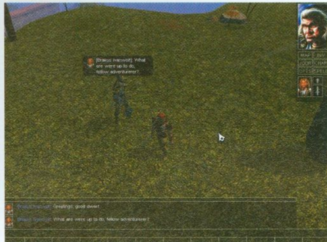
Brakus Ivanwolf

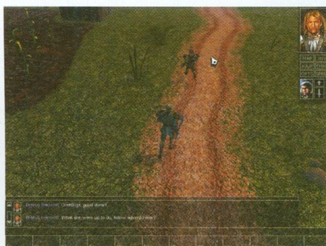


Veego Quicklhand



Wer Neverwinter Nights online spielt, sollte sich mit Gleichgesinnten verbünden. Brakus Ivanwolf und Veego Quickhand haben soeben eine Party gebildet, wie an den Porträts rechts oben zu erkennen ist. Nach dem Austausch einiger Höflichkeits-Floskeln stellt sich die berechtigte Frage »Und was stellen wir jetzt an?«.



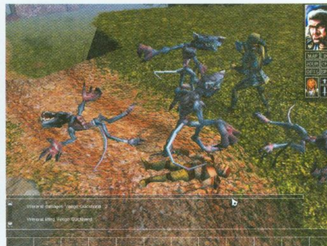


Der rührige Zwerg Veego lässt sich nicht lange bitten. Ortskundigkeit vortäuschend rennt er den Pfad entlang, an dessen Ende ein Rudel Werratten lauert (rechts). Brakus folgt mit etwas Abstand und hat seine Kamera näher ans Geschehen gezoomt (links). Deshalb kann er die Monster aus seiner Perspektive noch nicht sehen.





Einige Werratten später liegt der forsche Veego tot am Boden. Er könnte sofort wiedergeboren werden, was aber mit einem Erfahrungspunkte-Abzug verbunden ist. Noch spekuliert er darauf, dass Brakus die restlichen Nagetiere besiegt und dann eine Auferstehung organisiert. Befindet sich zufälligerweise ein Kleriker auf dem Server?



→ Bessere Charakter-Entfaltung

Ihr Held beginnt als schmächtiger Level-1-Novize und wird am Ende der Hauptstory etwa den 12. oder 13. Level erreichen. Durch das Spielen von importierten Zusatzmodulen sammeln Charaktere zusätzliche Erfahrung; die Beförderungs-Obergrenze ist der 20. Level. Bei der Charakter-Generation bekommen Sie viele Verbesserungen der dritten AD&D-Regeledition zu spüren. Insgesamt sieben Rassen stehen zur Wahl, der reaktivierte Halb-Ork gesellt sich zu Menschen, Elfen, Halb-Elfen, Zwergen, Gnomen und Halblingen. Bei den elf Berufsklassen kommen Mönch, Barbar und Zauberer dazu (Bioware hatte diese Professionen bereits in Baldur's Gate 2 geschmuggelt, obwohl jenes Spiel noch auf den Regeln der zweiten Edition basierte). Wieder da sind die klassischen Ausbildungsberufe Kämpfer, Paladin, Waldläufer, Magier, Kleriker, Druide, Dieb und Barde.

Die Forgotten Realms wurden anscheinend von Gleichstellungs-Beauftragten besucht, denn jetzt kann jede Rasse mit jeder Klasse kombiniert werden. Alte Berufsverbot-Ärgernisse wie »Für den Paladin-Job können sich nur Menschen bewerben« haben keine Gültigkeit mehr.

Neben den Charakter-Attributen gibt es zwei Arten von Sonderfähigkeiten. »Skills« sind Spezialisierungen, die sich im Spielverlauf durch Zusatzpunkte immer weiter ausbauen lassen. »Feats« lernt man dagegen ein

»Eine echte Fantasy-Allzweckwaffe.«

einziges Mal; sie können nicht weiter gesteigert werden. Das Erreichen eines neuen Charakter-Levels durch fleißige Erfahrungspunkte-Sammlung hat gravierendere Auswirkungen als bei den alten Regeln der zweiten Edition. Bei jeder Beförderung erhalten Sie zusätzliche Skill-Punkte. Alle paar Levels können Sie zudem ein beliebiges Charakter-Attribut erhöhen und ein weiteres Feat lernen. Wer sich bei der Charakter-Generierung nicht stundenlang mit allen Feinheiten beschäftigen will, wählt eines von mehreren Fertig-Päckchen, die auf die jeweilige Klasse abgestimmte Talente enthalten. Insgesamt werden um die 20 Skills und 40 Feats integriert, von denen die meisten für alle Klassen offen sind.



Trolle am Abend, erquickend und labend. Im Fackellicht werfen die fesch frisierten Ungetüme dramatische Schatten.

Single-Held in Echtzeit-Kämpfen

Neverwinter Nights spielt sich anders als die »Baldur's-Gate«-Titel, mit denen Bioware Ruhm und Reichtum erntete. Aha-Erlebnis Nummer eins: Party Ade, Sie steuern lediglich einen Charakter. In bestimmen Missionen lassen sich computergesteuerte Helfer anheuern und befehligen, aber diese Söldner sind keine festen Party-Mitglieder und machen sich bei Lebensgefahr auch mal aus dem Staub. Macht nichts, denn Sie hätten ohnehin keine Zeit, sich um das Management einer ganzen Charakter-Großfamilie zu kümmern. »Die Leertaste wird dich nicht retten«, grinst Trent Oster. Neverwinter Nights läuft nämlich in Echtzeit ab und lässt sich nicht durch Tastendruck anhalten, so wie man es von Baldur's Gate gewohnt ist. Trotzdem sollen taktische Besitzstände gewahrt und der Abstieg in »Diablo«-Metzelhektik vermieden werden. Wenn Sie einen Gegner angreifen, wird das Zuschlagen mit der gezückten Waffe automatisch wiederholt. Dieses fröhliche Gehacke reichern Sie mit einmaligen Sonderaktionen wie Zaubersprüchen und Spezialmanövern (zum Beispiel »entwaffnen«) an.

Neue Menü-Bequemlichkeit

Nicht nur in Kämpfen glänzt das neue Bedienungskonzept, welches Bioware bei Neverwinter Nights einführt. Schluss mit mühseligem Rumgesuche in Icon-Plantagen, die viel Platz auf dem Bildschirm in Anspruch nehmen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Monster, erscheint ein kreisförmiges Mini-Menü. Hier drehen Sie durch Mausbewegungen den Zeiger zum gewünschten Symbol, um Kommandos wie »untersuchen«, »ansprechen« oder »angreifen« zu wählen (angesichts einer Troll-Familie würden wir letzteres empfehlen). Einige Punkte wie »Spezialattacken« oder »Zaubersprüche« führen in Untermenüs. Nach kurzer Zeit hat man im wahrsten Sinne des Wortes den Dreh raus

SCHÖNER ZAUBERN

Dank der neuen 3D-Engine erstrahlen auch altvertraute Magie-Klassiker in neuem Glanz. Rund 200 Zaubersprüche soll Neverwinter Nights enthalten, darunter viele überarbeitete und gänzlich neue Spells der dritten AD&D-Regeledition. Mit vier Beispielen geben wir Ihnen einen Vorgeschmack auf die zauberhafte Lightshow.



Magic Missile: Das bewährte Angriffs-Haushaltsmittel.



Bull's Strength: Diese Doping-Dosis beschert Magie-Muckis.



Flame Strike: Jedem Monster wird es warm ums Herz.



Cure Light Wounds: Heilpflaster für kleinere Wehwehchen.

Neverwinter Nights



Kleine Verschnaufpause, um einen Blick auf die Ausrüstung zu werfen. Bis dieses Inventar prall gefüllt ist, müssen wir noch fleißig Monster abmurksen ...

→ und wirbelt rasant durch das Kreismenü. Sie können außerdem die zwölf Funktionstasten mit beliebigen Angriffsarten, Zaubersprüchen oder Gegenständen belegen, um blitzschnellen Zugriff auf Lieblings-Heiltrank, Feuerball & Co zu haben.

Um in der Fantasy-Welt herumzulaufen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den gewünschten Zielort. Je weiter der Cursor dabei von der Spielfigur entfernt ist, desto schneller die Gangart. Das Kreismenü managt auch Interaktionen mit Gegenständen und Mitspielern. Rechtsklicken Sie auf eine Axt, erscheinen in der Auswahl passende Punkte wie zum Beispiel »in rechter Hand benutzen« oder »einsammeln«. Der Klick auf einen anderen Spieler erlaubt zwischenmenschliche Manöver wie »zuwinken«, »begrüßen« oder »in Party einladen«. Haben Sie in einer Multiplayer-Partie eine Gruppe gebildet, sollten Sie zwei Anzeigen unter den Portraits der Kampfgenossen beachten. Ein Schwert-Symbol verrät, ob jemand in einen Kampf verwickelt ist, während der Richtungspfeil über den Aufenthaltsort entlaufener Mitspieler informiert.

Optimiert für Online-Abenteuer

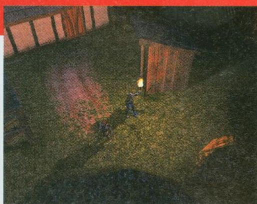
Bei Baldur's Gate wirkt der Multiplayer-Support ein wenig angeklatscht, aber Neverwinter Nights wurde von Anfang an auf Online-Spielspaß konzipiert. Jeder PC mit einer Internet-Anbindung kann als Server dienen. Bei einer 56K-Modem-Verbindung lassen sich sechs bis acht Spielgefährten versammeln. Ist der Server mit einer fixeren Anbindung wie DSL oder T1 gesegnet, drängeln sich sogar bis zu 64 Personen in einem Modul. Schließen sich mehrere Charaktere in einer Party zusammen, wird die gesammelte Erfahrung fair verteilt: Aus dem Hintergrund heilende Kleriker bekommen genauso viel vom Kuchen ab wie kloppende Kämpfer.


Ein städtischer Marktplatz ist genau der richtige Szenetreff, um nach potenziellen Mitstreitern Ausschau zu halten.

Ein damit verbundenes Feature führt zurück zu den Wurzeln der AD&D-Tabletop-Spiele: Der Server-Gastgeber kann als »Dungeon Master« auftreten und live die Spielwelt manipulieren. Er verblüfft seine Gäste, indem er zusätzliche Monster in die Schlacht wirft, aus dem Munde eines NPCs Tipps verrät oder Lob und Erfahrungspunkte spendiert. Eine ähnliche Idee steckte hinter dem Multiplayer-Modus von »Vampire: Redemption«, wo hakelige Bedienung, Schummeleien und allgemeines Chaos den Spaß abwürgten. Bei Neverwinter Nights werden Online-Spielfiguren in einem »Charakter-Verlies« ein- und ausgecheckt. Dieses Programm prüft, ob die bislang absolvierte Spielzeit in einem realistischen Verhältnis zu Werten und Ausrüstung steht. Gehackten Helden wird das Gütesiegel verweigert. Cheater können sich auf speziellen Servern vergnügen, aber die Mehrzahl der Spieler wird Partien bevorzugen, zu denen nur realistische Charaktere mit Echtheits-Zertifikat zugelassen sind.

Schutz vor Schummlern

Sie können die 25 Module der Kampagne sowohl im Solo- als auch im Multiplayer-Modus durchspielen. Bioware will außerdem spezielle Szenarien dazupacken, die für Team-orientierte Online-Sessions gedacht sind. Trent Oster schwärmt zum Beispiel von der Idee einer Burgbelagerung: Eine Gruppe verteidigt, die andere versucht das Gemäuer zu stürmen. Zusätzliches Futter für tatendurstige Helden dürfte bald nach Erscheinen durchs Internet schwirren. Neverwinter Nights wird






Die Aurora-3D-Engine erlaubt hübsche Ein- und Aussichten. Sie dürfen so beispielsweise die Betrachterkamera rotieren und stufenlos ins Geschehen hineinzoomen.

zusammen mit den Tools der Level-Designer ausgeliefert. Damit kann jeder Spieler seine eigenen Module bauen und mit anderen Fans austauschen. Bei unserem Besuch konnten wir den Editor erstmals in Aktion erleben; ausführliche Eindrücke finden Sie auf Seite 41.

AD&D in 3D

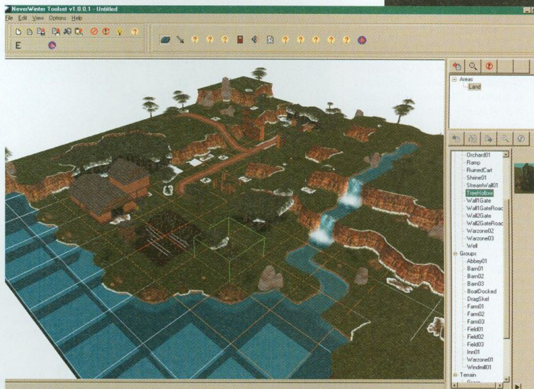
Technisch hat Neverwinter Nights nichts mehr mit Baldur's Gate zu tun. Eine neue 3D-Engine namens »Aurora« zaubert Polygon-Spielwelten mit dynamischen Licht- und Schatteneffekten auf den Monitor. Sie dürfen beim Spielen die Betrachterkamera drehen sowie rein- und rauszoomen. Es ist nicht Biowares erster Vorstoß in diese Gefilde, Aurora ist die Stieftochter der Omen-Engine des Actionspiels »MDK 2«. Die genauen System-Anforderungen sind noch nicht offiziell definiert, aber ein Pentium II/300 mit einer Grafikkarte der Leistungsklasse TNT2/Voodoo3 sollte die 3D-Grafik stressfrei wuchten können.

Neverwinter Nights will die bange Zukunftsfrage »Multiplayer oder Solo-Spiel?« mit einem kecken »sowohl als auch« beantworten. Das ganze Design ist auf Internet-Spielspaß zugeschnitten, Editor und austauschbare Zusatzmodule könnten einen ähnlichen Kult generieren wie ihn »Half-Life« im Action-Genre auslöste. Falls der Spielspaß bei den Solospieler-Missionen in die Qualitäts-Fußstapfen von Baldur's Gate 2 tritt, dann brütet Bioware eine echte Fantasy-Allzweckwaffe aus. **(hl)**

Der Editor von Neverwinter Nights

DO IT YOURSELF

Neverwinter Nights verheißt unendlichen Gratis-Nachschub an neuen Abenteuer-Modulen. Ein serienmäßiger Editor macht Fans zu Schöpfern neuer AD&D-Welten.



Eine frühe Version des Level-Editors in Aktion. Die Landschaft wird mit Bäumen und Gebäuden aus dem Objektmenü (rechts) zugepflastert.



Wiedererkennungswert: Wir betreten die im Editor designte Karte und besuchen die Stelle mit den beiden Wasserfällen.

Tobyn Manthorpe vom Neverwinter-Grafikteam hat sichtlich Spaß am Bau des lauschigen Außen-Levels. Geschwind hebt er Teile des Geländes an, um eine Hügelkette zu zaubern. Dann verlegt er ein paar Pfade, lässt Bäume sprießen und rundet die wandertagsreife Kulisse mit einer Wasserfall-Kombination ab.

»Innerhalb von zehn Minuten kannst du eine interessante Gegend bauen«, preist Tobyn die Vorzüge des verwendeten Editors. Demnächst werden auch Sie sich als Landschaftsarchitekt und Missionsdesigner versuchen dürfen, denn die gesammelten Tools zum Bau kompletter Abenteuer-Module sind in Neverwinter Nights enthalten. Bei aller Komplexität soll's fix gehen und Spaß machen - was nützt der schönste Editor, wenn dessen Benutzung mehr Zeit und Nerven verbraucht als eine Steuererklärung? »Einsteiger bauen innerhalb einer Stunde ein komplettes kleines Dungeon-Abenteuer«, verspricht Tobyn. Das schließt sowohl die Geländegestaltung als auch die Platzierung von Monstern und Schätzen ein. Ambitionierte Spieler mit etwas mehr Zeit kombinieren mehrere Karten in einem Modul und packen Story-Elemente sowie geskriptete Ereignisse dazu.

Hausmannskost in Rekordzeit

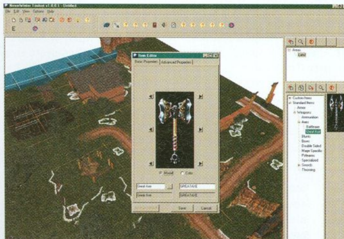
Das 3D-Terrain ist in Felder unterteilt, die Sie beliebig mit fertigen Objekten bestücken. Auch die Lichtverhältnisse sind zur Manipulation freigegeben. Sie legen fest, aus welcher Richtung mit welcher Farbe die Sonne scheint. Siedeln Sie Ihre Karte nachts oder unterirdisch an, will die Verteilung von Lichtquellen wie lodernde Fackeln bedacht werden. Die 25 Module von Neverwinter Nights lassen sich im Editor laden und bearbeiten, um schnell praktische Experimentier-Erfahrung zu sammeln.

Am meisten Spaß versprechen wir uns von der Editierung der NPCs, Monster und Gegenstände. Sie wollten schon immer einen Goblin haben, der Feuerbälle schleudert? Nur zu. Selbst harmlos herumgluckende Hühner lassen sich in reißende Bestien verwandeln – da wird mancher Abenteurer Augen machen, wenn sich der possierliche Wienerwald-Rohstoff als »Chicken of Death« entpuppt.

Bei Items bestimmen Sie das Aussehen durch die Montage verschiedener Einzelteile. »Alleine für das Kurzschwert gibt es etwa 500 Variationen«, rechnet Tobyn vor, während er durch Schaft- und Klingen-Modelle blättert. Alle Elemente lassen sich zudem mit individuellen Farben anpinseln. Attribute und magische Boni werden in einem Menü festgelegt. Der Editor rechnet anhand dieser Extras den Gold-Gegenwert des guten Stücks aus. Charakter-Level und Ausrüstung müssen in einem vernünftigen Verhältnis stehen. Die Check-Instanz eines Online-Prüfprogramms sorgt dafür, dass keine Nachwuchshelden mit übermächtigen Waffen herumrennen.

Wunschwaffen erfinden

Nachdem Sie Ihr Werk getestet und geschliffen haben, steht einer Verbreitung innerhalb der weltweiten Neverwinter-Gemeinde nichts mehr im Weg. Bei Beschreibungen und Storytexten können Sie sogar fünf verschiedene Sprachen berücksichtigen (oder darauf vertrauen, dass andere Spieler die Übersetzungen nachtragen). Ein durchschnittliches Modul mit allen Grafik- und Design-Daten wird als wenige Megabyte große Datei auf der Festplatte gespeichert. Dieses Paket kann jeder andere Neverwinter-Abenteurer importieren und spielen. Bioware will nach Veröffentlichung des Spiels Top-10-Listen veröffentlichen, um die besten Fan-Module, Spiel-Server und Dungeon Master zu würdigen. **(hl)**



Mit dem Item-Editor bestimmen Sie Aussehen und Fähigkeiten aller Gegenstände in Ihren Eigenbau-Abenteuern.

»Innerhalb von zehn Minuten baust du eine interessante Gegend.«

Das Interview zu Neverwinter Nights

NEVERWINTER TALK

Die Produzenten Trent Oster von Bioware und Kenneth Rosman von Interplay plauderten mit uns über »Neverwinter Nights« und den Rest der Rollenspiel-Welt.

PC Player: Trent, alle reden von der neuen, dritten Edition der AD&D-Regeln, die in Neverwinter Nights zum Einsatz kommt. Wovon wird der Spielspaß am meisten profiteren?
Trent Oster: Das Wichtigste an den neuen Regeln: Du kannst Deinen Charakter noch mehr nach Maß verändern. Ich wähle zum Beispiel nicht nur einen Waldläufer, sondern bestimme auch die individuellen Skills und Spezialfähigkeiten, die diesen Charakter auszeichnen. Mein Waldläufer soll wirklich gut mit dem Bogen umgehen, prima schleichen und mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen können -- das ist alles machbar.


Unsere Interview-Partner Kenneth Rosman von Interplay (links) und Trent Oster von Bioware (rechts) beim Studium einschlägiger Fachliteratur.

»Rollenspiele mögen ein Nischenmarkt sein – aber es ist eine ganz schön große Nische!«

PC Player: Die ausgewählte Spielfigur kämpft in Echtzeit - muss man sich Sorgen machen, dass dem Kampfsystem taktische Tiefe fehlt?
Trent Oster: Es ist weitaus weniger komplex, statt mehrere Figuren nur einen einzelnen Charakter zu kontrollieren. Vielleicht ist das Kampfsystem im Vergleich zu Baldur's Gate etwas weniger taktisch. Aber im selben Moment kannst Du Deinen Charakter viel mehr verändern, hier kann sich Dein taktisches Gespür ausleben.

PC Player: Hat Euch der Erfolg der enorm komplexen Baldur's-Gate-Spiele eigentlich überrascht?
Trent Oster: Unsere Zielgruppe sind Leute, die Rollenspiele mögen. Baldur's Gate 2 haben wir wirklich für die Fans des ersten Teils gemacht. Die Tatsache, dass es so viele Interessierte gibt, bestätigt eins: Rollenspiele mögen ein Nischenmarkt sein, aber es ist eine ganz schön große Nische. Neverwinter Nights wollen wir vom Start weg einfacher machen, damit es mehr Leute lernen und sich reinspielen können. Wir können dem Spieler zu Beginn etwas von der Regelkomplexität abschirmen - aber nur, wenn er das auch will.

PC Player: Kriegt Bioware eigentlich mit, welche Qualität die Übersetzungen der Spiele haben? Im ersten Baldur's Gate gab es einige unrühmliche Synchron-Sünden.
Trent Oster: Wir haben viel negatives Feedback über die deutschen und französischen Übersetzungen von Baldur's Gate gehört und nehmen solche Kritik sehr ernst. Wir stecken eine Menge Zeit in die Entwicklung unserer Spiele und wenn die Fans in diesen Ländern nicht das beabsichtigte Erlebnis bekommen, dann ist etwas schief gelaufen. Interplay hat schnell reagiert und die Übersetzungsfirma gewechselt. Bei Baldur's Gate 2 scheinen die lokalisierten Versionen viel besser zu sein. Wir hatten einige Übersetzer während der Entwicklung in unseren Büros, was der Sache auch viel geholfen hat.

PC Player: Wo habt Ihr eigentlich die Ideen für einige der Spielfiguren her? Ich denke da nur an Minsc ...
Trent Oster: Alle NPCs aus dem ersten Baldur's Gate basieren auf unseren Pen & Paper-Sessions mit AD&D-Rollenspielen. Minsc war zum Beispiel ein Charakter aus der Dark-Sun-Kampagne, den unser Programmierer Cameron spielte.

PC Player: Was liest man bei Bioware neben dem ganzen AD&D-Material, um für all die Fantasy-Welten Inspiration zu tanken?
Trent Oster: Wir lassen uns von so ziemlich allem inspirieren, was wir in die Finger kriegen. Viele unserer Mitarbeiter sind Leiber-Leser, Jack Vance wird auch sehr geschätzt. Ich selbst bin ein großer Tolkien-Fan. Als Nächstes will ich einige der Lovecraft-Klassiker lesen - sobald mir die Entwicklung von Neverwinter Nights genug Zeit dafür lässt.

PC Player: Wird Interplay eigentlich auch mal wieder ein Rollenspiel veröffentlichen, das nichts mit den AD&D-Regeln zu tun hat?
Kenneth Rosman: Ja, wir haben im Moment bei Black Isle einen Titel in der Entwicklung, der nicht auf einer AD&D-Lizenz basiert. Ich kann noch nicht viel verraten — außer, dass es ein echtes 3D-Spiel wird, das die LithTech-Engine verwendet und auf einer Variante des »SPECIAL«-Systems von »Fallout Tactics« basiert.

PC Player: Kenneth, wie geht es 2001 mit den Rollenspielen weiter?
Kenneth Rosman: Die beiden größten Trends, die ich für 2001 sehe: Computer-Rollenspiele werden weiterhin versuchen, durch einen leichteren Einstieg ein größeres Publikum anzusprechen. Außerdem wird die soziale Komponente immer wichtiger, wie man an massiven Rollenspiel-Welten oder Neverwinter Nights sieht.

PC Player: Hat Bioware schon mal an eine massive Online-Rollenspielwelt à la »EverQuest« oder »Ultima Online« gedacht?
Trent Oster: Wir sind an diesem Thema interessiert, aber ich fürchte mich etwas davor. Momentan machen mir noch die Ausmaße von Neverwinter Angst (lacht). Bei massiven Multiplayer-Spielen hat noch niemand rausgefunden, wie sich eine gute Story entwickeln lässt. »Asheron's Call« macht in dieser Hinsicht noch den relativ besten Job. Neverwinter ist unser erster Schritt Richtung massive Multiplayer-Spielwelt. Wir wollen vor allem ein Spielsystem, das gut zum Erzählen einer Geschichte geeignet ist. Wir würden niemals die Story opfern - Du braucht schließlich eine Motivation für das, was Du im Spiel tust. **(hl)**

DAS »WHO IS WHO« DER AD&D-SPIELE

Titel	Entwickler	Vertrieb	Status
Baldur's Gate	Bioware	Interplay	Der Klassiker erschien Ende '98.
Baldur's Gate 2	Bioware	Interplay	Aktueller Renner, Teil 3 unbestätigt.
Icewind Dale	Black Isle	Interplay	Sommerhit 2000, Zusatz-CD demnächst.
Neverwinter Nights	Bioware	Interplay	Hoffentlich bis zum Herbst fertig.
Planescape Torment	Black Isle	Interplay	Ein Jahr alt, kaum Chancen auf Fortsetzung.
Pool of Radiance	Stormfront Studios	SSI/Mattel	Soll im Frühjahr endlich kommen.

ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN


Der Avatar regeneriert mit einem Heilungszauber seine magischen Kräfte.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Origin Systems/ Electronic Arts
- **Genre:** Online-Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.uo-europe.com
- **Besonderheiten:** Ein neues Terrain ■ Viele neue Kreaturen ■ 3D-Figuren ■ Wahlweise auch ohne große optische Einschränkungen in 2D spielbar ■ Komplett in Deutsch

Der Titel »Ultima Online« entpuppte sich als überraschende Geldmaschine. Mit der zweiten Missions-CD möchte Origin die Accounts der zahlungskräftigen Spieler noch etwas länger erhalten.

Spieler aller Nationen durchforsten seit einigen Jahren vereint die riesige Online-Welt von Britannia. Die Anfangs innovative, aber sehr fehlerbehaftete Spielwelt wurde im Laufe der Zeit durch zahllose Bugfixes und Updates zu einer halbwegs stabilen Internet-Plattform gemacht, die sich auch heute noch weltweit großer Beliebtheit erfreut.

Während die Spielergemeinschaft noch sehnsüchtig auf den Nachfolger »Ultima Online 2« wartet, schiebt Origin dem ersten Teil noch einmal eine Missions-CD hinterher. »The Third Dawn« vergrößert die Welt nicht nur um ein weiteres Territorium, sondern verbessert auch die Landschaftsgrafik der bisherigen Spielumgebung. Charaktere und Kreaturen tauschten ihr Bitmap-Äußeres gegen Polygon-Modelle, die laut Origin im Motion-Capturing-Verfahren erstellt wurden. Die grafische Qualität der Figuren ist jedoch nicht sonderlich berauschend, dafür kommen auch ältere Rechnersysteme mit den mittelmäßig animierten Figuren zurecht. Wenn Ihnen die Polygon-Modelle nicht zusagen, wechseln Sie einfach wieder zur ursprünglichen Bitmap-Animation, jedoch bleibt Ihnen dann die neue Welt in Third Dawn verwert.

Origin will die deutsche Version übrigens auf eigenen Servern betreiben, so dass Sie nicht wie zuvor beim ursprünglichen »Ultima Online« der englischen Sprache Herr sein müssen. Eine Veröffentlichung der neuen Erweiterungs-CD ist noch in diesem Quartal geplant. **(dk)**


Riesige Drachen sind in der neuen Missions-CD eine ernsthafte Gefahr.


Vereint bekämpfen zwei Online-Spieler eine Spinnen-Kreatur.

ULTIMA ONLINE 2

Während Origin mit »Ultima Online: Third Dawn« noch einmal Kasse machen will, wird in Texas fieberhaft an der Fortsetzung »Ultima Online 2« gearbeitet. Die 3D-Grafik ist für ein Online-Rollenspiel erstaunlich gut geraten und wird wohl auch so manchen überzeugten Single-Spieler in ihren Bann ziehen. Die Veröffentlichung ist für das zweite Quartal geplant.


Entweder bereitet sich der Geselle gerade auf einen Zauber vor oder er wartet vergebens auf Regen.


Die 3D-Engine ist in der Lage, gigantische Räume wie diesen darzustellen.


Das ungewöhnliche Reittier steht auf diesem Marktplatz zum Verkauf an.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rennspiel (Formel 1-Simulation)
- **Termin:** März 2001
- **Internet:** www.f1racingchampionship.de
- **Besonderheiten:** Bislang beste Grafik in einem PC-Formel-1-Rennspiel ■ Per Satellitensystem GPS vermessene Strecken ■ Schönes Fahrgefühl



Ubi Soft fuhr alle Strecken mit einem GPS-System ab, wie hier den Kurs von Hockenheim.

Ubi Soft lud zum Probespiel nach Düsseldorf ein. Dort sollten uns erste Testfahrten mit ihrem neuen Formel-1-Rennspiel aus den Pantinen hauen. Sie werden lachen: die Schuhe flogen meilenweit.



Ralf Schumacher von vorne: Details wie der Randstreifen (hier allerdings ohne Haft-Einlage) oder die Erhebung im Hintergrund sind fast noch schöner als der Rennwagen.

Es ist immer ein gutes Zeichen, wenn ein Entwickler schon Monate vor der Veröffentlichung zum ausführlichen Probespielen einlädt.

Dann ist er sich der Qualität seines Produkts sicher und fürchtet keine verborgenen Schwächen, die wir schon vor dem Test entdecken könnten. Und Ubi Soft war tatsächlich nicht zu verwegen: Ganz allgemein wirkt »F 1 Racing Championship« schon jetzt reifer, innovativer und schlichtweg durchgestylter als der große Konkurrenztitel »Grand Prix 3« von Geoff Crammond, der ja bekanntermaßen auch kein schlechtes Spiel ist.

Unruhe im Blick? Nicht nötig!

Ein Sessel, ein Pentium III/900 und ein Force-Feedback-Lenkrad erwarteten mich schon, kaum dass mich das Taxi ausgespuckt hatte. Rings um den Monitor saßen einige Angestellte mitsamt Projektleiter Stéphane Decroix, der mir mit einer eigentümlichen Mischung aus Stolz und Schüchternheit entgegenblickte. Deutschland ist verrückt nach der Formel 1 und für die Franzosen der größte und wichtigste Absatzmarkt, die erste Einschätzung durch hiesige Fachjournalisten ist daher ein wichtiger Moment der Selbstbestätigung.

Alle 16 Rennstrecken waren bereits fertig, allerdings nur alleine im Trainings-Modus. An der Gegner-KI wird noch gearbeitet, von daher war meinereiner immer alleine unterweg. Das Fahrverhalten aber war ausgereift, desgleichen die Grafik. Und, wie soll ich sagen: Diese Grafik ist die beste, die es in einem Formel-1-Spiel bislang gegeben hat.

Welch schöne Grafik

Wie wir es von »Superbike 2001« bereits kennen, gibt es etliche 3D-Objekte und nur noch wenige flache Baum-Bitmaps abseits des Weges. Die Kulisse von Monaco beispielswei-





Bemerkenswert ist der Tunnel von Monaco, durch dessen Säulen Sie während der Fahrt einen Blick in den Hafen werfen können (oben). Auch die Baumbitmaps am Streckenrand sind durchsichtig, oft ist es möglich, dahinter noch andere Gebäude oder Landschaften zu erspähen.



»Summ, summ, summ, Hornisse, summ herum.« Zusammen mit den »Buzzin Hornets« des Rennstalls Jordan startet Ubi Softs neue Formel-1-Simulation einen Großangriff auf »Grand Prix 3«.

se wirkt realer und beeindruckender als je zuvor. Häuser auf der Kuppe von Bergen verschwinden allmählich, wenn man sich den Anhöhen nähert, ganz deutlich ist jeder einzelne Wolkenkratzer zu erkennen, und selbst die im Hafen ankernden Jachten werden berechnet. Auch sonst ist die Detailfreude unerreicht. Auf vielen Streckenabgrenzungen befinden sich durchsichtige Schutzzäune und die Berge von Interlagos in Brasilien sind gebirgiger denn je. In mehreren Stufen heben sie sich immer weiter empor, auf manchen gibt es langgezogene Wege, auf denen in der Realität während eines Rennens Begleitfahrzeuge unterwegs sind. Aber so etwas wird wohl selbst Ubi Soft noch nicht hinbekommen.

Ein Triumph der Genauigkeit

Diese Genauigkeit ermöglichte ein aufwändiges Vermessungsverfahren. Jeder Kurs wurde per Satelliten-Systems GPS (Global Positioning Systems) zentimetergenau abgetastet und die so gewonnenen Daten im heimischen Labor genau ausgewertet. Die Rennstrecke ist freilich kein abgeschlossenes System für sich, abseits des Asphalts ist die Welt nicht zu Ende. Wenn keine Bäume oder Gebäude die Sicht versperren, ist ein Fernblick bis hin zu eineinhalb Kilometern möglich. Selbst durch die Baumbitmaps können Sie hindurchsehen. Auch die Rennstrecken sind genauer dargestellt worden als je zuvor. Am deutlichsten wird das bei Schikanen, die in der Realität immer wieder neu aufgebaut oder ganz aufgelöst werden. Der Hauptkurs ist bei F 1 Racing Championship mit weißer Signalfarbe markiert, Sie können aber genauso gut rechts an der Schikane vorbeifahren. Wenn Sie das des Öfteren machen oder so einen Kontrahenten überholen, wird allerdings eine zehnsekündige Zeitstrafe fällig.

Im Gegensatz zu Grand Prix 3 fährt sich jeder Wagen etwas anders. Der Williams hat das längste Chassis im Feld und liegt stabiler als der kurzachsige Arrows, die Unterschiede sind auf Grund der eingeschränkten Bauvorgaben der FIA aber nicht so gewaltig wie bei einem »Grand Prix Legends«. Die größten Unterschiede liegen in der Motorleistung, dem Cockpit (jeder Wagen hat sein eigenes!) und im Schaltgetriebe. Nur Ferrari und McLaren haben sieben Gänge, während die anderen mit sechs auskommen. Etwas erstaunt war ich darüber, dass einem im Mercedes ein guter Stern begleitet, im Ferrari aber kein springendes Pferd. Wer hätte gedacht, dass Italiener so bescheiden und nüchtern sind?

Der interessanteste Aspekt bei der Jagd nach schnellen Rundenzeiten sind die Randsteine. Unmittelbar hinter der rot-weißen Begrenzung befindet sich eine blaugrüne Fläche, die guten Grip bietet. Die genaue Vermessung der Rennstrecken wirkt hier Wunder. Wer eine wirklich schnelle Runde will, wird förmlich zum schneiden genötigt, achten Sie nur auf die echten Rennen, da werden fast alle Schikanen auf diese Art und Weise abgekürzt. Das ist zwar schwieriger, bringt aber große Zeitvorteile, da das Fahrzeug nicht so stark abgebremst werden muss. Anfänger, die brav auf dem Asphalt bleiben, verlieren etliche Sekunden. Wunderbar genau wird das Fahrzeug dargestellt: Die jeweilige Achse, die den Randstein berührt hat, schnellt nach oben, das Fahrzeugchassis aber bewegt sich kaum; in der Cockpitperspektive ist das sehr gut zu erkennen. Bei einer schlechten Simulation würde das komplette Chassis angehoben, nicht so hier.

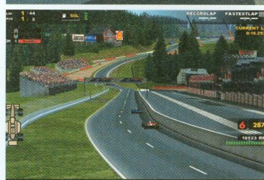
Im Grunde lässt sich der ganze Wagen einfach steuern, schwierig wird es immer nur dann, wenn Sie ans Limit gehen. Eine Vollbremsung vor einer Kurve ist ohne weiteres möglich, mögen sich die Reifen auch auf dem Asphalt festfressen und ein Bremsplatten entstehen. Wenn Sie die Bremsen aber wieder lösen, brauchen die Reifen einen Moment, um wieder zu haften, und gerade dies ist der kritische Augenblick, bei dem so mancher Fahrer dumm glotzend und blökend (BSE? Oh weh!) von der Strecke zirkelt.

Erwartungsfroh nach Paris

Ubi Soft hat schon mit den Vorgängern »F1 Racing Simulation« und »Racing Simulation 2« bewiesen, dass man etwas von der Formel 1 versteht. Auch diesmal werden uns die Leutchen kaum enttäuschen. Die komplett neu entwickelte Grafik-Engine ist vorzüglich, die Franzosen besitzen wieder eine offizielle Lizenz (wenn auch nur für die Saison 1999) und haben sich eine Menge ausgedacht, um auch moderne Formel-1-Spiele wieder zu beleben. Dazu zählen selbst so kleine Ideen wie ein vibrierendes Lenkrad auf gerader Strecke, schließlich ist der Asphalt nicht ganz eben und schlägt immer wieder auf die Lenksäule durch. Gewiss keine große Revolution, aber eben doch eine sinnvolle Entwicklung, mit der man sich der Realität immer mehr annähert. Ich blicke dem für Januar geplantem Besuch in Paris jedenfalls freudig entgegen, denn dann will uns Ubi Soft die Gegner-KI vorführen.

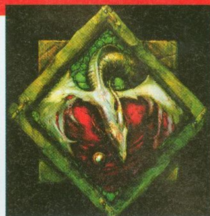
War sonst noch was? Ach ja, Video Systems, Eigentümer an den FIA-Rechten der Saison 1999, drohte mit Selbstentleibung, falls wir sie nicht namentlich erwähnen. Und soweit wollten wir's doch nicht kommen lassen. **(uh)**





Die zentimetergenaue Vermessung nützt vor allem gebirgigen Rennstrecken wie Spa oder Interlagos. Es gelang mir übrigens während der Präsentation nicht, die Eau Rouge mit Vollgas zu nehmen. Sehr schön. Auch in der Realität schaffen das schließlich nur die besten Fahrer nach viel Übung.

ICEWIND DALE HEART OF WINTER



Eine neue Regio im hohen Norden und verschärfte Grafik lassen kalte Rollenspiel-Krieger vorfreudig bibbern.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Black Isle
- **Genre:** Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.interplay.com/ icewind_how
- **Besonderheiten:** Benötigt Icewind-Dale-Original ■ Neue Spielregion mit zusätzlichen Missionen



Höhere Auflösung, härtere Monster. Mit Kleriker-Segen und Säureregen stemmt sich die Party gegen das Untoten-Heer.

Das Rollenspiel »Icewind Dale« hatte eine schwere Kindheit. Am gleichen heißen Sommertag geboren wie das Hype-Epizentrum »Diablo 2«, schlug sich der Interplay-Titel trotzdem wacker. 400 000 Icewinds wurden mittlerweile weltweit verkauft.



Packen Sie warme Wollsocken +1 ein, bevor Sie sich mit Eis-Golems in deren natürlicher Umgebung anlegen.

Viele schwere Monsterhorden, rasante Heldenbeförderungen, taktisch anspruchsvolle Kämpfe - kein Wunder, dass Horden von Fantasy-Fans ihre Sommerfrische in der eiswindigen Spielwelt verbrachten. Die Erweiterung »Heart of Winter« sorgt in Kürze für fünf neue Schauplätze, die den Spielumfang etwa um ein Drittel ausbauen. Sie müssen Icewind Dale nicht unbedingt durchgespielt haben, sondern können sich an die Zusatzabenteuer wagen, sobald Ihre Charaktere den neunten Level erreicht haben. Der Schwierigkeitsgrad ist herzhaft; wer seinen Alt-Helden solche Strapazen nicht zutraut, kann auch gestandene Fertig-Charaktere verwenden.

Krise im Barbaren-Norden

Die zusätzliche Region nördlich von den Ereignissen des Hauptspiels wird zugänglich, sobald das Add-on installiert ist. In Kuldahar zieht ein Schamane ein, der Sie auf Wunsch in die neue Handlungsebene zaubert. Hier gibt Barbarenkönig Wylfdene Anlass zur Sorge, denn dafür, dass er eigentlich schon tot ist, stiftet er ziemlich viel Unfrieden. Von einem Fremdgeist beseelt, vereint der fidele Leichnam seine Stämme, um alle Menschensiedlungen zu überrennen. Nach einigen aufklärenden Gesprächen in der Startstadt Lonelywood besuchen wir das Barbaren-Camp. Diplomatie fruchtet nicht, die Spur führt zu einer geheimnisvollen Begräbnisinsel. Hier begrüßen uns extrem fiese Untote wie Wailing Virgins und Barrow Wights. Produzent Darren Monahan versprach uns für den weiteren Spielverlauf besonders frostige Gefilde und übergroße Monster. Es ist sicher kein Zufall, dass ein Drachengemälde die Verpackung von Heart of Winter ziert ...

»Frostige Gefilde und übergroße Monster.«

Das Add-on beschert rund 55 zusätzliche Zaubersprüche, über 100 neue Gegenstände und etwa 15 extra Monster-Grundmodelle, die in mehreren Geschmacksrichtungen variiert werden. Einige in Icewind Dale etwas vernachlässigte Berufsklassen werden besonders gehätschelt. Diebe verwenden als Backstab-Ersatz den Hinterhalt-Angriff »Sneak Attack«, der sich mehrmals aus verschiedenen Richtungen einsetzen lässt. Barden können bei Erreichen höherer Levels neue Kampflieder trällern und Druiden erfreuen sich neuer Exklusiv-Zaubersprüche. Die Erfahrungspunkte-Obergrenze wird auf 2,9 Millionen raufgeschraubt - genug, damit Ihre Charaktere etwa bis auf Level 20 befördert werden. Das Regelwerk verharrt auf dem Stand der zweiten AD&D-Edition.

Engine-Upgrade auf Baldur-Level

Die Erweiterungs-CD injiziert dem bislang auf 640 mal 480 Pixeln beschränkten Programm viele Features der Baldur's-Gate-+2-Engine. Höhere Grafikauflösungen sind dadurch erlaubt, wovon sowohl Schönheit als auch Spielbarkeit profitieren. Außerdem lassen sich einzelne Menüleisten ausblenden, um die handgemalten Hintergrundgrafiken besser zu genießen. Diese technischen Verbesserungen wirken sich auch auf die alten Karten des Hauptprogramms aus. Der billige »Gegner rauslocken«-Trick soll indes nicht mehr klappen. Besser belichtete Intelligenz-Routinen sorgen dafür, dass Monster ihren Artgenossen zackiger zur Hilfe eilen. **(hl)**

ONI

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bungie/Take 2
- **Genre:** Action-Adventure
- **Termin:** 1. Quartal 2001

- **Internet:** oni.bungie.com
- **Besonderheiten:** Mischung aus Shooter und Prügelspiel ▪ Fließend ineinander übergehende Animationen ▪ 14 riesige Spielabschnitte

Im Schatten des fieberhaft erwarteten »Halo« schmuggelt Bungie mit »Oni« demnächst ein vielversprechendes Kleinod auf den Markt. Eine fast fertige Version erlaubte uns einen ersten Eindruck.



Schlagkräftig: Die Farbe der Effekte zeigt den Gesundheitszustand des Gegners an.



Manchmal empfiehlt sich ein taktischer Rückzug – bei derart viel Feuerkraft gibt es auch für Konoko kein Durchkommen.

»Neuartiges Nahkampfsystem.«



Filmreif: Die flüssigen Animationen erlauben überzeugende Zwischensequenzen mit der Spiel-Engine.

Wer derzeit etwas über Bungie liest, denkt wohl sofort an »Halo« – zu Unrecht. Denn während dieses immer weiter nach hinten verschoben und nun frühestens nach der Xbox-Premiere im nächsten Herbst erscheinen wird, präsentiert Bungie uns schon in den nächsten Wochen das nicht weniger innovative »Oni«.

Nach dem Plot des Spiels wird die technologische Entwicklung in den nächsten 30 Jahren rasant voranschreiten, die Moral der in diesem Bereich tätigen Konzerne jedoch ebenso schnell degenerieren. Um in einer Welt von Robotern, Cyborgs und verunglückten Gen-Experimenten ethische Forschungsprinzipien durchzusetzen, wurde daher wieder mal ein Spezialeinsatzkommando ins Leben gerufen, das TCTF.

Als dessen neustes Mitglied schlüpfen Sie in die Rolle der lilahaarigen Anime-Dame Konoko und sollen den skrupellosen Technokraten Einhalt gebieten. Bei den 14 anstehenden Einsätzen sorgen Sie nicht nur für Recht und Ordnung in diversen Hightech-Betrieben, sondern lüften nach und nach auch das Geheimnis rund um die Haarfarbe und andere unnatürliche Eigenschaften von Konoko.

Die sicherlich interessanteste Besonderheit von Oni ist ein neuartiges Kampfsystem. Spezielle Rüstungen haben die Durchschlagskraft von herkömmlichen Feuerwaffen arg vermindert, deshalb besitzt Konoko neben der üblichen Auswahl an Fernwaffen eine hocheffektive Palette von Schlägen, Tritten und Griffen, die manchem Kung-Fu-Film alle Ehre machen würden. Kombiniert mit einer Angriffstaste führt fast jede denkbare Bewegungskombination zu einem anderen Schlag und erlaubt so eine präzise Platzierung von Konokos Fäusten und Stiefeln an anatomisch bedeutsamen Stellen ihrer Gegner. Darüber hinaus erhöhen aus Prügelspielen bekannte Kombos, die Sie nach und nach hinzulernen, Ihre Kampfkraft.

Nicht nur der japanophile Grafikstil, sondern auch das Interface und die limitierten Speichermöglichkeiten erinnern stark an ein Konsolenspiel. Anders glücklicherweise die KI: Gegner kommunizieren miteinander, nehmen Waffen vom Boden auf und überraschen Sie schon mal mit einem klugen Angriff. Allerdings ist auch Konoko keineswegs auf den Kopf gefallen und beherrscht das trendige Schleichen und hinterrücks Unschädlichmachen vorzüglich.

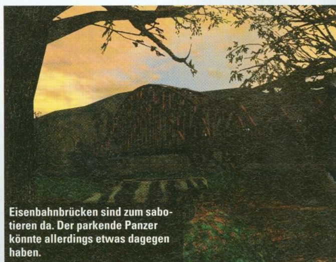
Wie gut die einzelnen innovativen Ansätze von Oni zusammenpassen und ob das Resultat dann auch Spaß bereitet, dürften Sie wahrscheinlich schon in einer der nächsten PC-Player-Ausgaben nachlesen. **(luc)**

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** 3D-Action
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.mohgame.com

■ **Besonderheiten:** Undercover-Einsätze im 2. Weltkrieg ■ Einsatz authentischer Waffen ■ Missionen im besetzten Europa und Nordafrika ■ 3D-Engine basierend auf aktueller Quake-Technik



Eisenbahnbrücken sind zum sabotieren da. Der parkende Panzer könnte allerdings etwas dagegen haben.

Noch Platz für ein paar Orden an Ihrer Heldenbrust frei? In EA's realistischem Weltkriegs-Shooter operieren Sie hinter feindlichen Linien.



Die Panzerfüllung schwärmt aus! Realistisch agierende Spielfiguren und authentische Waffen machen die Weltkriegs-Action anspruchsvoll.

ORDEN SAMMELN

Der amerikanische Generalsstab lässt seine Helden nicht verkommen. Bei besonders gründlicher Erfüllung der Einsatzziele füllt sich allmählich die Abzeichensammlung. Falls sich Ihre Ordenskenntnisse auf Klosterfrau Melissengeist und »Mitarbeiter des Monats«-Plaketten beschränken, dürfen wir Sie anhand einiger Beispiele aufklären.



Medal of Honor
Höchste Armee-Auszeichnung für »auffallende Tapferkeit und Unerschrockenheit unter Einsatz des eigenen Lebens«. Überreichung üblicherweise durch den Präsidenten persönlich.



Army Commendation Medal
Auszeichnung für »Heldentum und besondere Verdienste«, die Soldaten verdienen konnten, die zwischen dem 7. Dezember 1941 und dem Ende des 2. Weltkriegs Mitglied der US-Army waren.



Purple Heart
Prominentes Trostpflaster. Dieser Orden wurde ab 1942 allen amerikanischen Soldaten verliehen, die während eines Kampfeinsatzes vom Feind verwundet werden.

Frankreich 1944. Unterwegs in einer Nachtmission schleicht sich US-Soldat Mike Powell an einen deutschen Wachposten an. Der Begleit-Schäferhund sieht nicht gerade so aus, als sei er einem Streichelzoo entsprungen. Mist, keine Munition mehr fürs Scharfschützengewehr. Aber wir haben ja noch unsere schallgedämpfte Pistole ...

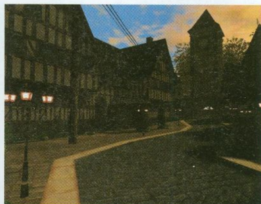
Der Bösewicht-Trend für die nächste Herbst-Kollektion im Action-Genre ist eindeutig: abstraktes Monster-Shooting ist out, historisch legitimierte Nazi-Dezimierung absolut in. Neben »Return to Castle Wolfenstein« und »Hidden & Dangerous 2« zieht ein weiterer viel versprechender Titel in den Zweiten Weltkrieg. Als amerikanischer Elite-Soldat operieren Sie bei »Medal of Honor: Allied Assault« in Deutschland, Frankreich, Italien und Nordafrika, um Gefangene zu retten oder feindliche Einrichtungen zu sabotieren. In rund 20 Missionen benutzen Sie authentische Waffen und Verkleidungen, um nicht minder echte Orden zu verdienen. Bis zum ultimativen Brustschmuck ist es ein weiter Weg: Die »Medal of Honor« war die höchste Auszeichnung der amerikanischen Streitkräfte im Zweiten Weltkrieg.

Landung in der Normandie

Electronic Arts wirft die aktuelle Quake-Grafik-Engine an, um riesige Außenlevels zu inszenieren, inklusive Nachtmissionen und Wetterwechsel. Beim Weg durch eine umkämpfte Stadt fielen uns Details wie wunderhübsch bewölkter Himmel oder filigran belaubtes Baumgeäst auf. Kern des Programms sind die Missionen für Solospieler, in denen Sie jeweils mehrere Ziele erfüllen müssen. Zusätzlich soll es drei Multiplayer-Modi geben. Neben dem unvermeidlichen Deathmatch sind zwei Team-orientierte Varianten geplant, für die spezielle Karten entworfen werden.

Die Solospieler-Levels orientieren sich an historischen Ereignissen wie der alliierten


Einsam und allein sollten Sie keine Aufmerksamkeit erregen. Lieber im Dunkeln schleichen als einen Großalarm auslösen.






Die Städtchen sind so hübsch, dass es jedem Fremdenverkehrsamt warm ums Herz wird. Doch schon hinter der nächsten Ecke können feindliche Soldaten lauern.

»Hochspannungs-Action mit Pulsfrequenz-beschleunigender Kriegsfilm-Atmosphäre.«

Landung in der Normandie am 6. Juni 1944. Bei dieser Mission versuchen die Entwickler quasi eine interaktive Version der Eröffnungsszene des Spielberg-Filmklassikers »Der Soldat James Ryan« - natürlich mit einer etwas höheren Überlebenschance für den Spieler. Bei einer ersten Vorführung konnten wir bereits durch die 3D-Szenerie von Omaha Beach wandeln; bis zur nächsten E3-Messe im Mai wollen die Programmierer das Gelände mit Fahrzeugen und Soldaten bevölkert haben.

Nicht jeder Schuss ein Treffer

Verabschieden Sie sich von alternativen Feuer-Modi und anderen fiktiven Ballerspäßchen, hier wird historisch korrekt geschossen. Im Spielverlauf verwenden Sie über 20 authentischen Waffen von der MP40-Maschinenpistole bis zum Raketenwerfer »Panzerschreck«. Die Gegnerpalette reicht vom gemeinen Infanteristen über besser bewaffnete Offiziere bis hin zu ausgewachsenen Panzern und Stuka-Bombern. Beim Kampf gegen die Nazi-Schergen sollten Sie genau zielen: Wird ein Gegner »nur« ins Bein getroffen, humpelt er in Deckung, um dann zurück zu ballern. Das ist nicht die einzige Überraschung, welche Ihnen die Künstliche Intelligenz bescheren wird. Die Feinde geben sich gegenseitig Deckung, rollen am Boden entlang und versuchen sogar, Handgranaten an den Absender zurückzuwerfen.

Tarnen und schleichen

Viele Missionen erfordern Tarn- und Schleich-Manöver, die dezent an Stealth-Shooter wie »Dark Project« oder »Deus Ex« erinnern. So legen Sie beispielsweise die Verkleidung eines Wehrmacht-Offiziers an, um in einer Munitionsfabrik zur Sabotage zu schreiten. Lässt man sich bei einer Tätlichkeit gegenüber Nazi-Wachen erwischen, fliegt die Tarnung natürlich auf. Unvermeidbare Abservierungen müssen deshalb unter Ausschluss der Öffentlichkeit und Verwendung eines Schalldämpfers geschehen, damit kein Großalarm ausgelöst wird. So mancher Geheimgang erspart offene Feuergefechte mit der feindlichen Übermacht. In einigen Aufträgen befehligen Sie ein mehrköpfiges Spezialistenteam und klemmen sich in Fahrsequenzen ans Steuer von Jeep und Panzer.

Falls Ihnen der Name Medal of Honor irgendwie vertraut vorkommt, dann liegen Sie richtig: Ende 1999 erschien ein PlayStation-Spiel gleichen Namens. Der mit dem Untertitel »Allied Assault« geschmückte PC-Weltkrieg ist keine schlichte Konvertierung, sondern eine Weiterentwicklung des Konzepts und wird von einem separaten Team programmiert. Die Grafik-Engine ist ebenso neu wie das Design sämtlicher Missionen. Ansonsten hätten wir nichts dagegen, wenn sich die Programmierer ein paar Atmosphärescheiben von der Konsolenvorlage abschneiden würden. Die war nämlich ein abwechslungsreicher Hochspannungs-Shooter mit Pulsfrequenz-beschleunigender Kriegsfilm-Atmosphäre. Wenn Medal of Honor diese Tugenden erfolgreich mit moderner PC-Technik kombiniert, müssen sich die Konkurrenten Return to Castle Wolfenstein und Hidden & Dangerous 2 warm anziehen. **(hl)**

GUT IN SCHUSS

Mit Taschenmesser und Friedenspfeife hat noch niemand die freie Welt gerettet. In Medal of Honor werden Sie sowohl amerikanische als auch erbeutete deutsche Waffen verwenden, um die Nazis zu bekämpfen. Hier ein Auszug aus der vorläufigen Waffenliste.

Pistolen:
Colt .45, Walther P38, Webley & Scott .25 (Schalldämpfer)

Gewehre:
M1 Garand, Mauser KAR 98K, Springfield '03 Scharfschützen-Gewehr

Granaten:
M7 Granatwerfer, Mark II Frag, Molotow-Cocktail

Maschinengewehre:
Thompson SMG, MP40 SMG, Browning Automatic Rifle (BAR), 30 cal. M1919A4 (stationär MG).

Spezialwaffen:
Bazooka, Panzerschreck, Browning Schrotflinte, Flammenwerfer, Haftbombe.

MYST 3: EXILE


In diesem Zeitalter ist Mechanik verpönt, dafür sprießt viel abenteuerliches Grünzeug. Glühbäumchen sorgen für lauschige Lichtverhältnisse.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Presto Studios/Mattel Interactive
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.myst3.com
- **Besonderheiten:** Fünf Welten mit eigenem Grafik- und Puzzle-Stil ■ Extrem einfache Bedienung

Das meistverkaufte PC-Spiel aller Zeiten wird fortgesetzt. Wir haben das neue Myst-Adventure beim Entwicklerteam angespielt.


Hallo ihr Lieben zuhause, bin gut in J'Nanin angekommen. Werde morgen die anderen rätselhaften Inseln erforschen. Wetter und Landschaft schön, Atrus und Catherine lassen grüßen.

Transzendente Schauplätze, die man am liebsten und rahmen und an die Wand hängen möchte. Minimalistische Bedienung, um Rätselgebilde aus kristallklarer Logik zu meistern. Fürchtet Euch nicht, verzagte Adventure-Spieler, das nächste Myst soll Eurem Genre neue Triebkraft geben.

Erst der Papierkrieg, dann das Vergnügen. Wer bei Programmierteam Presto Studios in San Diego »Myst 3: Exile« in Aktion erleben will, muss erst einmal Vertraulichkeits-Versicherungen abgeben, als wäre die nationale Sicherheit gefährdet. Unkontrollierte Screenshot-Entweichung soll damit ebenso vermieden werden wie eine frühreife Verlautbarung der Namen aller fünf Spielwelten. Stattdessen orakelt man derzeit in Codenamen wie zum Beispiel »Gemüse-Zeitalter«, um eine organisch geprägte Grünzeug-Welt zu bezeichnen.

Respektloses Grinsen ist angesichts dieser Geheimhaltungs-Manie unangebracht, schließlich steht hier die Zukunft des Adventure-Genres auf dem Spiel. Myst 3: Exile tritt in die Fußstapfen von zwei Vorgängerspielen, die sich zusammen fast 10 Millionen Mal verkauft haben. Nicht zuletzt durch edlen Stil und New-Age-Feeling schaffte es die Serie, den Nerv des Mainstream-Publikums zu treffen. Myst steht für surreale Schönheit und Esoterik-Charme - fehlt nur noch die Aromakerze. Im dritten Teil kreuzt das durch die »Journeyman«-Serie Abenteuer-erfahrene Presto-Team klassische Atmosphäre und Zugänglichkeit mit einer aufgefrischten Spiel-Engine und entschlacktem Puzzle-Design.

»Surreale Schönheit und Esoterik-Charme – fehlt nur noch die Aromakerze.«

Die große Rundumblick-Freiheit

Wer zum ersten Mal bei Exile zur Maus greift, glaubt für einen Moment, sich in einen 3D-Shooter verirrt zu haben. Sämtliche Bewegungen wirken sich direkt auf Ihren Blickwinkel aus und sorgen für stufenloses Umsehen. Animationen wie digitalisierte Personen-Videos oder sich dezent kräuselnde Wellen bleiben unbeeinträchtigt. Die Hintergrundgrafik ist stets gestochen scharf und wird durch keinerlei unschöne Wölbeffekte getrübt.

Durch diesen Kniff wirkt das Spiel etwas dynamischer und realistischer als seine Vorgänger, aber Sie können sich nach wie vor nicht frei in der Kulisse bewegen. In Myst-Tradition klickt man schrittweise von Feld zu Feld und muss dabei erst einmal herauskriegen, in welchen Richtungen es überhaupt weitergeht. Die Grafikauflösung ist auf 640 mal 480 Pixel beschränkt, doch auf einem 17-Zoll-Monitor sehen die detaillierten Landschaftsbilder absolut knackig aus. »Das Spiel soll für so viele Leute zugänglich sein wie möglich«, erklärt Produzent Greg Uhler das Zurückschrecken vor radikaleren Technik-Schritten. Ein Pentium II/233 reicht dicke, 3D-Beschleunigerkarten braucht es nicht, also alles sehr Notebook-freundlich. Dazu rauschen bis zu elf Kanäle mit Natur-Soundeffekten gleichzeitig aus den Lautsprechern.


Windelweiche Blickwinkelwechsel: Auch während einkopierte Videoszenen abgespielt werden, dürfen Sie sich stufenlos in der Spielwelt umsehen.

Nahe liegende Lösungen

Inventar und mitnehmbare Objekte suchen Sie auch bei Myst 3 vergeblich. Gespräche laufen automatisch ab und bieten keine Dialogwahl. Am Spielende treffen Sie immerhin eine schwerwiegende Entscheidung, die sich direkt auf den Ausgang der Geschichte (und das Überleben bestimmter Charaktere) auswirkt. Beim Rätseldesign werden die Fallstricke gemieden, welche den direkten Myst-Nachfolger »Riven« plagten. »Die Riven-Puzzles waren nicht nur zu schwierig, sondern auch zu obskur«, analysiert Greg Uhler. Wirr-Probleme, die sich nur durch mehrere Aktionen in verschiedenen Teilwelten beheben lassen, kamen deshalb auf die Abschussliste. Alle Rätsel werden innerhalb eines Szenarios gelöst. Die fünf Welten haben nicht nur ihren eigenen grafischen Stil, sondern auch bestimmte Puzzle-Schwerpunkte. Auf Insel A dominieren zum Beispiel mechanische Probleme, auf Insel B visuelle Rätsel.

Etwa 40 Stunden lang soll man an Myst 3: Exile zu knabbern haben. Das Programm wird vier CD-ROMs belegen, auf denen alle Sprachversionen untergebracht sind (inklusive Deutsch). Auch die Zukunft sieht mysteriös aus. Das Adventure soll im Herbst 2001 für die Xbox umgesetzt werden, weitere Exkursionen in die Phantasiewelt sind nicht ausgeschlossen. Ein viertes Myst für den PC dürfte nur eine Frage der Zeit sein. In ein paar Jahren hat dann vielleicht auch Otto Gelegenheitsspieler die nötige Hardware, um den Umzug in eine in Echtzeit berechnete Voll-3D-Welt zu wagen. **(hl)**

Interview mit Creative Director Phil Saunders


Der mystische Creative Director Phil Saunders grüßt hier nett vom Zeichenbrett.

Unser Interview-Partner Phil Saunders arbeitet seit 1992 bei Presto Studios, wo er an der Adventure-Trilogie »The Journeyman Project« mitwirkte. Als »Creative Direktor« wacht Phil über Spiel- und Grafik-Design von Myst 3: Exile.

PC Player: Phil, kann Exile den trägen Adventure-Markt wieder beleben?
Phil Saunders: Exile ist ein Teil der Myst-Serie und Myst ist fast schon ein Genre für sich. Aber ich denke, die Adventure-Sparte wird nicht völlig verschwinden, sondern eine Wiedergeburt erleben. Die Welt hat sich nicht so sehr geändert, dass sie diese Art der Spielerfahrung nicht mehr brauchen.

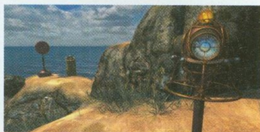
»Myst ist fast schon ein Genre für sich.«

PCP: Hat euch das Myst-Prinzip beim Design in irgendeiner Weise eingeengt?
Phil: Ich würde nicht sagen, dass wir ernsthaft eingeschränkt waren. Myst ist wirklich ein gutes Konzept. Nimm zum Beispiel die klare Bedienung, die das Spiel sehr zugänglich und einladend macht.

PCP: Vermisst du nicht ein Inventar und mitnehmbare Objekte?
Phil: Sicherlich, dadurch hätte man mehr Flexibilität beim Puzzle-Design. Wir haben schon viele Adventures mit Inventar gemacht. Aber ich denke, dass diese Limitation dabei hilft, dass man sich beim Spieldesign besser fokussiert. Eine der großartigen Sachen bei Myst ist die Freiheit, sich so ziemlich alles ausdenken zu können. Als wir Journeyman machten, legten wir uns ziemlich strikte Fesseln an, weil die Story auf historischen Fakten basierte.

PCP: Wie würdest Du einen Myst-skeptischen Hardcore-Spieler davon überzeugen, dass er Exile eine Chance geben sollte?
Phil: Wir haben durchaus Erfahrung mit Spielen, die sich auch an diese Gruppe wenden. »Buried in Time« kam zum Beispiel bei den Hardcore-Abenteurern gut an. Es war ein anspruchvolles Adventure, bei dem die Rätsel intuitive Hindernisse sind. Das ist die wichtigste Sache, die wir bei Exile versuchen. Bei einem gut designten Puzzle sieht sich der Spieler alle Elemente an und etwas klickt in seinem Kopf: »Oh, ich weiß, was klappen wird«. Dann führt er die Aktion aus und sie läuft auch wie geplant ab. Das ist genau die positive Erfahrung, die man bei einem Puzzle gewinnen sollte. Am schlimmsten ist es, wenn Du in einem Lösungsbuch nachsehen musst und Dir dann sagst: »So läuft das? Hätte ich nie gedacht.«

PCP: Wie geht es bei Presto Studios nach diesem Spiel weiter? Steht ein weiteres Adventure an?
Phil: Unser nächstes Spiel nach Myst 3 wird kein Adventure sein, weitere Details kann ich aber noch nicht verraten. Das ist genau die positive Erfahrung, die ein Puzzle bringen sollte.


Ein Myst-typisches Puzzle. Sie können diese Säulen nicht nur drehen .


.. sondern auch durch sie gucken. Wenn alle Nachbarn anvisiert sind ...


... fummeln Sie nur noch an einem Rädchen, um den Lichtreflektor auszuklappen.

BUNDESLIGA MANAGER X

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Software 2000
- **Genre:** Fußballmanager
- **Termin:** April 2001
- **Internet:** www.software2000.de
- **Besonderheiten:** Nachfolger des gleichnamigen Fußballmanagers ■ Spieldarstellung wahlweise in 3D oder als Endresultat ■ Neue Grafik-Engine ■ Viele automatisierbare Features ■ Integrierter Editor wird im Januar auch zum Gratis-Download online gestellt ■ Mehrspieleroption (an einem Rechner)



Besonderer Wert wurde auf eine einfache Bedienung gelegt: Mit zwei Klicks gelangen Sie in jedes Menü.

Von Pizza und Fußball bekommt mancher nie genug. Software 2000 zum Beispiel, die stricken nämlich seit Jahren parallel an der Restaurantkette »Pizza Syndicate« und ihrer legendären Fußballmanager-Serie.

Nachdem der Gütersloher FC Ascaron im letzten Frühjahr mit »Anstoss 3« die Tabellenspitze der Fußballmanager eroberte, kontern nun die Software-2000-Kicker vom Starnberger See mit dem »Bundesliga Manager X«.

Der führt Sie zurück zu den fußballerischen Wurzeln, denn Nebentätigkeiten wie der Finanzbereich spielen eine untergeordnete Rolle und dürfen sogar automatisiert werden. Dann bleibt Ihnen mehr Zeit für den aufregenderen Job eines Fußballtrainers. Der soll seine Mannschaft in lichte Tabellengefilde hieven und bei europäischen Pokalwettbewerben wie der Champions League oder dem UEFA-Cup triumphieren.

»Führt zurück zu den fußballerischen Wurzeln.«

Natürlich stehen sämtliche deutsche Profi-Fußballvereine der ersten und zweiten Liga sowie der Regionalligen zur Verfügung. Dazu gesellen sich weitere europäische Ligen wie die von Österreich, der Schweiz, Italien oder Frankreich. Die originalen Vereinsnamen sind leider nicht mit von der Partie und auch die rund 2000 Spieler tragen leicht verballhornte Namen. Macht aber nichts, denn wofür ist wohl der integrierte Editor gut? Mit dem lassen sich sogar Spielerbilder austauschen und die Modalitäten der Pokalwettbewerbe abändern. Eine sinnvolle Zukunftsinvestition, denn schließlich schrauben die UEFA-Direktoren ständig am Austragungssystem der europäischen Wettbewerbe herum.

Anders als etwa beim Erzrivalen Anstoss betreuen Sie hier stets dasselbe Team, langfristiges Denken ist also angesagt. Wenn Sie etwa Zeit und Geld in Ihre Jugendmannschaften investieren, bekommen Sie irgendwann Nachwuchstalente zum Spartarif. Des Weiteren bauen Sie an Ihrem Stadion, beschäftigen sich mit Verträgen und Werbepartnern und verramschen in Ihren Fan-Shops Kostbarkeiten wie Plüschtiere oder Brottaschen. Praktisch: Wie auch beim Vorgänger leuchten Warnlampen auf, falls Sie etwa versehentlich nur zehn Mann aufgestellt haben oder Ihre Finanzen in den Minus-Bereich abrutschen.



Der Editor wird schon im Januar online gestellt, damit sich die Fans ihr Lieblingsteam schon mal vorab zusammenbasteln können.

Trainer, walte Deines Amtes

Als Trainer richten Sie vor allem für die komplette Mannschaft Trainingspläne ein, denn schließlich gebietet jeder Ledertreter über steigerungsfähige Werte in den acht Bereichen: Kondition, Technik, Form, Offensive, Defensive, Moral, Erschöpfung und Stärke. Außerdem bestimmen Sie über den Einsatz, die Offensivausrichtung und das Tempo Ihrer Truppe. Die Teamaufstellung erfolgt über ein sehr übersichtliches Menü, in dem Ihre maximal 24 Spieler mit einem Blick erfassbar sind. Sofern Sie sich nicht mit den schlichten Endresultaten begnügen wollen, läuft das etwa vierminütige Spiel wahlweise im Software-Modus oder im Hardware-unterstütztem 3D ab. Und damit echte Fußball-Stimmung aufkommt, jubeln und pfeifen die leicht animierten Zuschauer, was das Zeug hält. **(md)**



Ob Regen, Schnee oder Flutlicht, gekickt wird bei fast jedem Wetter.

Bella Macchina!

Mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren bis 1,5 GHz





Dell™ Allround PC Dimension™ 4100

Topangebot

Intel® Pentium® III Prozessor

- Intel® 815e Chipsatz mit 133 MHz Frontside Bus
- **128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz**
- **20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**
  Aufpreis auf 40 GB** Festplatte nur 232 DM
- 16 MB ATi Rage 128 AGP Grafikkarte
  Aufpreis auf 32 MB nVidia TNT2 4x AGP Grafikkarte nur 58 DM
- 48x CD-ROM Laufwerk
  Aufpreis auf 12x DVD-ROM Laufwerk 140 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
  Optional Modem nur 82 DM; ISDN-Karte nur 163 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: **MS Windows® Millennium Edition (CD),** MS Works Suite 2000 (CD) **inkl. MS Word 2000** MS Internet Explorer, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur-Service.

1.999 DM
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 866 MHz

2.199 DM
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 933 MHz

2.499 DM
- mit Intel® Pentium® III Prozessor, 1 GHz

Finanzierung schon ab 63 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

E-VALUE CODE 3514 – D160101

Dell™ Professional PC Dimension™ 8100

neues Design, bis zu 1,5 GHz

Intel® Pentium® 4 Prozessor

- Intel® 850 Chipsatz mit 400 MHz Frontside Bus
- **128 MB PC 800 RDRAM, 400 MHz**
- **20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte**
- **32 MB nVida TNT2 M64 4x AGP Grafikkarte**
  Aufpreis auf 32 MB GeForce2 GTS Grafikkarte nur 290 DM
- **48x CD-ROM Laufwerk**
  optional 16x DVD-ROM Laufwerk nur 198 DM
- Creative Labs SoundBlaster 64V PCI Soundkarte
  Optional Modem nur 82 DM; ISDN-Karte nur 163 DM
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy, USB Schnittstellen
- Vorinstalliert: **MS Windows® Millennium Edition (CD),** MS Works Suite 2000 (CD) **inkl. MS Word 2000** MS Internet Explorer, Norton Anti-Virus 2000
- 3 Jahre Garantie inkl. 1 Jahr Vor-Ort-Service und weitere 2 Jahre Abhol-Reparatur Service

2.999 DM
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,3 GHz

3.399 DM
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,4 GHz

3.999 DM
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,5 GHz

Finanzierung schon ab 95 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

E-VALUE CODE 3514 – D870101

Dell™ Professional PC Dimension™ 8100 mit Intel® Pentium® 4 Prozessor 1,3 GHz
- 128 MB RDRAM
- 20 GB** Festplatte
- 32 MB nVidia TNT2 Grafikkarte
- 48x CD-ROM Laufwerk

nur DM **2.999**

Angebot siehe links.

E-VALUE CODE 3514 – D870101

Abbildungen können vom Angebot abweichen. Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

Neujahrs-Angebot: Allround PC mit Intel® Pentium® III Prozessor!

• 866 MHz • 128 MB SDRAM • 20 GB** Festplatte • 16 MB Grafik



nur DM **1.999**

E-VALUE CODE 3514 – D160101

Jetzt können Sie Ihren Dell™ Dimension™ PC auch finanzieren:
63 DM mtl./Laufzeit 36 Monate[1]
Angebot siehe links unten.

Mit dem Dell™ Dimension™ 8100 Professional preschen Sie schon ab sagenhaften 2.999 DM direkt in die neue PC-Oberliga. Und das mit dem super-leistungsstarken Intel® Pentium® 4 Prozessor mit 1,3 GHz unter der formschönen, silber-schwarzen „Haube"! Entdecken Sie auch die übrigen brandaktuellen Features des Millennium-Jahrgangs 2001, wie z.B. das vielseitige DVD/CD-RW Combo Laufwerk. Übrigens: die Dell™ High Performance PCs erhalten Sie bereits ab 1.999 DM — steigen Sie ein!

- Zukunftssichere Spitzentechnologie!
- Umfangreiche Serienausstattung inkl. Software!
- Attraktive Finanzierungsmöglichkeiten[1]!

Dell empfiehlt Windows® 2000 Professional für den Einsatz in Unternehmen.



Schneller am Ziel dank E-Value™
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem.

Hinweis für Verbraucher:
Dieses Rückgaberecht besteht unabhängig von Ihrem gesetzlichen Widerrufsrecht nach den Vorschriften des Fernabsatzgesetzes. Gemäß diesem wird Ihre Bestellung erst wirksam, wenn Sie diese nicht innerhalb einer Frist von 2 Wochen ab Lieferung widerrufen. Das 30-tägige Rückgaberecht ist gültig für alle Dimension Systeme ab Rechnungsdatum.Rückgabe nur in Originalverpackung und unbeschädigt. Frachtkosten können leider nicht erstattet werden.

Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. bzw. wie ausgewiesen und zzgl. Versandkosten in Höhe von 116 DM. Preisänderungen vorbehalten.
** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.
[1] **Effektiver Jahreszins nur 9,9% (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC Bank AG Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.**



Dell Computer GmbH, Monzastr. 4, D-63225 Langen

Anrufen & Bestellen

0800/1 15 33 55*

*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif
oder per Fax: 01 80/5 22 44 01 – 24 Pf./Min. bundesweit



www.dell.de

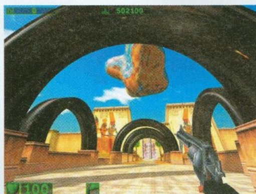
Markenqualität direkt vom Hersteller

SERIOUS SAM

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Croteam/Take 2
- **Genre:** Action
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.croteam.com

- **Besonderheiten:** Schnörkelloser Shooter nach klassischem Vorbild ■ Kämpfe gegen Dutzende von Gegnern gleichzeitig ■ Eindrucksvolle Grafik-Engine wird an Dritte weiterlizenziert


Prächtig: Die Serious-Engine kennt sämtliche gängigen Grafiktricks, darunter natürlich auch Klassiker wie gekrümmte Oberflächen, Enviroment Bump Mapping oder gar morphende Objekte.





Fett: Kampfkolosse wie diese gehören gerade mal zu den besseren Zwischengegnern und tauchen keineswegs alleine auf.

Retro-Spiel im Future-Look: Seit unserem letzten Preview ist die Entwicklung der 3D-Ballerei recht weit fortgeschritten.

Über die beeindruckenden Fähigkeiten der »Serious-Engine« haben wir Sie schon in unserer Dezember-Ausgabe ausführlich informiert. Mittlerweile haben die Kroaten fleißig weiter gebastelt und auch das darauf basierende »Serious Sam« nimmt langsam Formen an.

Anstatt an dieser Stelle nochmals die ganze Feature-Liste der Spiel-Engine runter zu beten, haben wir uns diesmal mit dem eigentlichen Spiel befasst. Mit Serious Sam wollen die Leute von Croteam die Urahnen unserer modernen Ego-Shooter wieder aufleben lassen. Das bedeutet in erster Linie: ballern, was das Zeug hält. Ständige Munitionsknappheit, Schleichpflicht, Interaktionen mit Nichtspielercharakteren, ein Inventar oder gar Taktik waren 1994 allesamt kryptische Fremdwörter für den durchschnittlichen 3D-Actiontitel. Realismus existierte ausschließlich in der Darstellung gegnerischer Todesanimationen und farblich passender Blutspritzer. Als Tugenden galten damals viel eher Dinge wie möglichst viele verschiedene und überdies grimmig aussehende Waffen wie Gegnertypen. »Viel Feind, viel Ehr'«, so lautete das Motto der Generation, und man stritt sich mit der Konkurrenz um die höchste Gegnerdichte.

Rückbesinnung

Croteam hat sich auf genau diese Werte zurückbesonnen und die hässlichen Levels von einst mit modernster 3D-Technik verschönert. Natürlich wurden die zweidimensionalen Gegner zu 3D-Modellen aufgeblasen und schließlich überall noch eins oben drauf gesetzt: Serious Sam soll mehr Waffen, Gegner und größere Levels als irgendeiner seiner geistigen Ahnen bieten – ganz im Sinne der alten Weisheit, dass mehr immer auch automatisch besser ist.

»Das uralte Spielprinzip wirkt schon fast wieder frisch.«

Auch bei der Story hielt man sich ganz eng an die Vorlage. Hintergründe, Überraschungen oder gar Gespräche stören zu keiner Zeit den Spielfluss. Als Vorgeschichte muss eine krude Mischung aus etwas »Stargate« und einer Prise »Mars Attacks« herhalten. Nachdem Erich von Däniken doch noch Recht behalten hat und Außerirdische tatsächlich am Ursprung der menschlichen Zivilisation standen, findet man im nächsten Jahrhundert unter altägyptischen Ruinen endlich ein paar brauchbare Relikte fremder Kulturen. Nicht genug damit, dass wir jetzt gemütlich zu fernen Sternen hüpfen können, die Überreste der Aliens verraten auch den Grund für deren Verschwinden, nämlich ein unendlich böses und mächtiges Überwesen, mit dem attraktiven Hobby, alles intelligente Leben in der Galaxie auszulöschen. Drei Mal dürfen Sie jetzt raten, auf wen die Menschheit da draußen wartet, wer die Welt anschließend vor dem Untergang bewahren und den Endgegner in Grund und Boden stampfen muss. Gratuliere, erraten!

Tatsächlich sieht die Sache nicht nur hübsch aus, sondern spielt sich auch schon im jetzigen Beta-Stadium äußerst gut. Nach so langer Zeit ohne gute alte Ballerorgien wirkt das uralte, simple Spielprinzip schon fast wieder frisch und innovativ. Und wer weiß, nachdem Croteam bewusst auf menschliche Gegner verzichtet hat, entgeht Serious Sam vielleicht der letzten Gemeinsamkeit, die alle Shooter von damals verband: einer Indizierung. **(luc)**


Gevierteilt: Per Splitscreen können bis zu vier Spieler an einem einzigen PC mitspielen – entweder gemeinsam gegen die Aliens oder gegeneinander im Deathmatch.

WELTWEITER-WIRBEL

WELTWEITER WIRBELSTURM WOGT WEITER

Ein echter Wirbelsturm wogt durch mindestens zwei Ausgaben (siehe PC Player 1/2001). Wir stellen Ihnen heute weitere Online-Spiele vor und wagen auch einen kleinen Ausblick auf noch in weiter Ferne liegende Projekte.

Einen großen Haken haben so gut wie alle Online-Spiele, denn ohne gute Englisch-Kenntnisse kommt man nicht weit.

Das ist aber kein Grund, in unkontrolliertes Gejammer auszubrechen. Die wichtigsten Spielbefehle lassen sich schnell auswendig lernen, ein relativ kleiner Wortschatz genügt bereits für relativ komplexe Unterhaltungen. Außerdem sollten Sie Ihr latentes Wissen nicht unterschätzen. Wer sich ein, zwei Tage durchgebissen hat, wird verblüfft sein, wie einfach ihm die Unterhaltung wieder von der Hand geht. Wer allerdings gar kein Englisch kann – hm, tja, vielleicht überblättern Sie die folgenden Seiten am besten.

Online-Welle zu hoch?

Ein größeres Problem für die Online-Spiele sehen wir im zukünftigen Überangebot. Es dürfte kaum einen normalen Menschen geben, der mehr als ein Online-Spiel angeht, da sie sehr zeitaufwändig sind und fast jedes eine monatliche Gebühr verlangt. Von daher scheint es logisch, dass nur sehr wenige Hersteller sich einen Teil des großen Kuchens schnappen können. Es gibt einfach zu viele Spiele und dies ist nur die erste große Welle.

Des Weiteren benötigt ein Online-Spiel auch große Ressourcen und viele der neuen Firmen, die ins Genre drängen, scheinen diese nicht zu besitzen. Verant, den Erfinder von Everquest, kostete die Entwicklung ungefähr neun Millionen US-Dollar, eine Summe, über die viele andere Firmen nicht verfügen. Zudem steckt er ungefähr 25 Prozent der ständigen Einnahmen in die Pflege und Weiterentwicklung des Spiels.

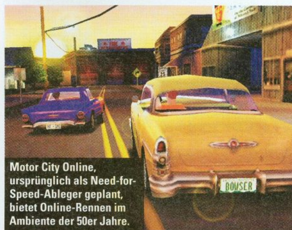
Eine weitere Hürde: ohne einen großen Publisher läuft nichts. Die meisten Online-Entwickler aber haben noch keinen. Selbst größere Firmen wie Funcon, die mit »The longest Journey« schon für Aufmerksamkeit sorgten, wissen noch nicht genau, wer ihren Titel »Anarchy Online« (siehe PC Player 01/2001) in Europa vertreiben soll. Von den vielen namenlosen Kleinstentwicklern ganz zu schweigen.

Bei aller Hoffnung, die in Online-Spiele gesetzt wird, und bei all den phantastischen Zukunftsplänen, welche die Industrie schon ausbrütet, bis aus der hoffnungsvollen Geschäftsidee wirklich eine goldene Gans für alle wird, dürfte noch einige Zeit vergehen. Tatsächlich vermuten wir, dass sich in den nächsten Jahren nur ganz wenige große Firmen den Kuchen teilen werden. Die mit den größten Ressourcen und die mit den größten Namen. Die anderen werden ähnlich wie der neue Markt an der Börse plötzlich auf dem harten Boden der Überforderung landen und so schnell wieder verschwinden, wie sie erschienen sind. **(PC Gamer/uh)**

MOTOR CITY ONLINE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Epoche:** 50er Jahre
- **Termin:** Steht noch nicht fest
- **Internet:** www.ea.com
- **Spielerzahl:** Ebenfalls noch unsicher
- **Spielt sich wie:** Need for Speed gegen menschliche Gegner in einem selbstgebasteltenTraumwagen.


Motor City Online, ursprünglich als Need-for-Speed-Ableger geplant, bietet Online-Rennen im Ambiente der 50er Jahre.

Es gibt nur wenige Sachen am Computer, die mehr Spaß machen als Siege gegen menschliche Gegner. Von daher ist es nur eine Frage der Zeit, bis ein wirklich hochklassiges, reines Online-Rennspiel erscheint.

Und da hier die Macher der »Need for Speed«-Serie ihre Finger mit im Spiel haben, dürfen wir einiges erwarten.

Wie der Name schon sagt, sind Sie ein Einwohner von Motor City. Sie defilieren mit Ihrem Wagen durch die breiten Straßen der Stadt, lassen den Motor aufheulen und zeichnen mächtige Gummispuren auf den Asphalt. Ihre größte Freude aber sind die Rennen gegen andere Fahrer, in denen es um hohe Preisgelder geht. Und die können Sie gut gebrauchen, gibt es doch Tausende von Teilen, mit denen Sie Ihr Gefährt noch schöner und schneller machen können.

Das Spektrum reicht von inneren Werten wie Stoßdämpfern, Einspritzanlagen oder Vergasern bis hin zu optischen Verschönerungen wie ausladenden Kotflügeln oder einer besonders kostspieligen Lackierung. Das ist nicht unwichtig, denn jeder Wagen besteht aus bis zu 6 500 Polygonen, da fällt jede Veränderung sofort auf,



Zwischen den Rennen treffen Sie sich in Cafés und belauern die Konkurrenten.

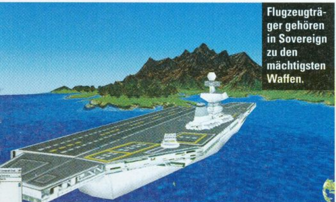
und wenn es nur ein neues Lenkrad ist. Diese Teile werden von den örtlichen Händlern angeboten und sind limitiert, ihr Preis richtet sich ganz danach, wie häufig sie vorkommen.

Damit die Rennen nicht zu einem wilden Gemetzel verkommen, gibt es für jeden Fahrer ein Versicherungsrating: Achten Sie darauf, wenn Sie im Café herumhängen und Ihre Gegner inspizieren. Wer viele Unfälle auf seinem Konto hat und vielleicht nur darauf aus ist, Ihr auf Hochglanz gewienertes Prunkstück zu ruinieren, kann alleine fahren. So ein Schlunz ist dann völlig unter Ihrer Würde. **(PC Gamer/uh)**

SOVEREIGN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Verant/Ubi Soft
- **Epoche:** Gegenwart
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.verant.com
- **Spielerzahl:** bis zu 500
- **Spielt sich wie:** Command & Conquer, nur 500 Mal so groß. Civilization-Elemente schauen auch vorbei.


Flugzeugträger gehören in Sovereign zu den mächtigsten Waffen.

Über »Sovereign«, ein Projekt des »Everquest«-Erfinders Verant, schrieben wir schon des Öfteren (siehe unter anderem PC Player 8/2000).

Mit der größten Selbstverständlichkeit ist vor kurzem der Veröffentlichungstermin um ein ganzes Jahr verschoben worden. Unsereins hat ja dann meist den Verdacht, dass die Firma das Spiel für ein paar Monate aufs Eis gelegt hat, um sich anderen Objekten zu widmen, denn schon auf der E3 sah das Spiel ansehnlich aus.

Vielleicht wartet man aber auch auf eine noch stabilere Online-Gemeinde, denn »Sovereign« verlangt dem Spieler einiges ab.

Wie in einem Strategiespiel beginnen Sie mit Ihrer eigenen Stadt auf einem großen Planeten. Ihr Ziel ist die Weltherrschaft. Deshalb beginnen Sie sofort mit der Produktion von Panzern, Flugzeugen, Schiffen und was das kriegerische Instrumentarium sonst noch so hergibt. Aber vernachlässigen Sie dabei nicht Ihre Wirtschaftskraft, denn auch virtuelle Soldaten haben Hunger. Zu Beginn des Spiels überlegen Sie sich zudem, welche besonderen Stärken Sie besitzen: Wollen Sie besonders gute Kundschafter haben, fabelhaft produktive Fabriken oder spezielle Panzer, die sonst keiner bauen kann? Es gibt einen umfangreichen Technologiebaum, ganz ähnlich wie in Spielen à la »Alpha Centauri«. Und je nach Wahl bleiben Ihnen bestimmte Bereiche verschlossen, während Sie in anderen stark sind.

Das Spiel wird sich voraussichtlich über Monate erstrecken; wenn Sie offline sind, übernimmt der Computer Ihre Einheiten. Und natürlich sind auch hier Allianzen mit anderen Spielern notwendig. Da nur wenige Bündnisse möglich sind, sollten Sie gut überlegen, wem Sie vertrauen wollen. Und fallen Sie Ihren Freunden besser nicht in den Rücken; Ihr Charakter bekommt dann unauslöschliche Markierungen, die ihn als Verräter brandmarken. Jeder andere Spieler wird es sich in diesem Fall doppelt überlegen, bevor er mit Ihnen wieder ein Bündnis eingeht. **(PC Gamer/uh)**

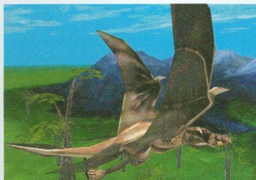

Unterseeboote allerdings können Flugzeugträgern schnell den Garaus machen.

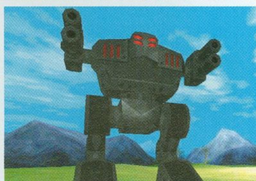
WELTWEITER-WIRBEL

PROJECT ENTROPIA

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Mind Ark
- **Epoche:** Science-Fiction
- **Termin:** Sommer 2001
- **Internet:** www.project-entropia.com
- **Spielerzahl:** 1 Million (theoretisch)
- **Spielt sich wie:** Everquest trifft www.ebay.com. Echtes Geld dient als Zahlungsmittel.







Calypso ist kein friedlicher Planet. Neben der örtlichen Fauna (oben) bereiten Ihnen vor allem Roboter (Bildmitte) und Mutanten (unten) bei der Kolonisierung Probleme.

Ein Programm für Leute, die bereit sind, ihrem Spieltrieb das letzte Hemd zu opfern. Diese Online-Alternative ist aber hoffentlich noch spaßiger als Poker oder Roulette.

Jetzt liegt er vor Ihnen, der Planet Calypso. Die lange Reise durch den Weltraum ist vorbei und Sie sind am Ziel Ihrer Wünsche. Welch friedliches Fleckchen. Alles grün und harmonisch.

So stand es zumindest im Prospekt. Aber zu früh gefreut. Tatsächlich ist Calypso denkbar ungeeignet für eine friedliche Besiedlung. Doch wann haben sich Computerspieler je von Gefahren schrecken lassen?

Besiedlung brutal

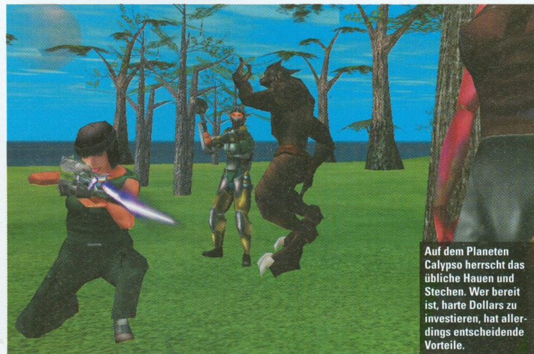
Sie beginnen Ihr Kolonistendasein in »New Haven«, der größten Stadt des Planeten. Wie es sich gehört, bewegen Sie sich hier noch ungestört, erlernen die Steuerung und treffen andere Spieler, die sich hoffentlich als treue Freunde entpuppen. Denn außerhalb von New Haven haben die Freundlichkeiten ein Ende und Sie sind auf jede Hilfe angewiesen. Zum einen wurden etliche Kolonisten durch radioaktive Strahlung verseucht und sind zu mörderischen Mutanten geworden, zum anderen interessiert sich für den Planeten auch eine außerirdische Rasse von hochintelligenten Robotern. Letztere haben sich in kleinen Stützpunkten verschanzt, bauen Rohstoffe ab, reproduzieren und vermehren sich und warten nur auf den Tag, alles menschliche und tierische Leben auszulöschen. Ach ja, die örtliche Tierwelt ist auch noch nicht gezähmt.

Oberste Bürgerpflicht eines jeden Einwohners ist der Kampf gegen die Roboter. Hierzu können die Mutanten als Bundesgenossen gewonnen werden, da sie zwar normale Menschen hassen, die Roboter aber noch viel mehr. Allerdings sind diese Mutanten nicht die zuverlässigsten und werden von momentanen Kampfgenossen schnell wieder zu Feinden, sobald die Robotergefahr kurzfristig abgewendet wurde.

Ein wenig Geld

In vielerlei Hinsicht bietet »Project Entropia« wenig Neues: Wie in einem normalen Rollenspiel verbessern Sie Ihren Charakter, erfüllen vorgegebene Aufträge und bekämpfen Monster. Was das Programm von allen anderen professionellen Online-Spielen unterscheidet, ist die fehlende Grundgebühr. Damit die Entwickler überhaupt noch etwas verdienen, wurde eine umfangreiche Ökonomie aufgebaut, in der sich der Spieler alles, was er zum Leben braucht, in Läden besorgt und mit echten Dollars bezahlt. Sie haben ein Auge auf das schicke Plasma-Gewehr geworfen, das Ihnen in der Auslage des Waffengeschäfts so verheißungsvoll entgegenblinkt? Macht 20 Dollar. Spieler, die nicht bereit sind, sich auch nur den kleinsten Ausrüstungsgegenstand zu besorgen, werden nicht viel zu lachen haben. Doppelt ärgerlich wird es, wenn Sie Ihre Ausrüstung verlieren, geht doch nicht nur diese flöten, sondern auch echtes Geld. Das macht das Spielerlebnis noch eine Stufe intensiver, als es Online-Spiele ohnehin schon sind.

Fraglich erscheint uns nur, wie die Entwickler die Spielbalance aufrechterhalten wollen. So soll es zum Beispiel möglich sein, eine gemeingefährliche Mutanenhorde, auf die eine Belohnung ausgesetzt wurde, zu erledigen. Wird die Belohnung dann in Dollars ausgezahlt oder darf sich der Spieler Sachgüter im Gegenwert aussuchen? **(PC Gamer/uh)**



Auf dem Planeten Calypso herrscht das übliche Hauen und Stechen. Wer bereit ist, harte Dollars zu investieren, hat allerdings entscheidende Vorteile.

SHADOWBANE

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Wolfpack Studios/ G.O.D.
- **Epoche:** Historisches Mittelalter
- **Termin:** 2001
- **Internet:** www.shadowbane.com
- **Spielerzahl:** Tausende
- **Spielt sich wie:** Ein Lehrgang für den General und Höhlenforscher.


Bei Shadowbane ist der Einsatz hochwertigen Belagerungsgeräts keine Seltenheit.

Der Titel »Shadowbane« genießt – im Gegensatz zu vielen anderen Online-Spielen – die Unterstützung eines großen Publishers, nämlich der Gathering of Developers.

Was hat G.O.D. so beeindruckt? Wohl kaum die Tatsache, dass Sie einen strammen Rittersmann spielen, sich diversen Fraktionen anschließen und nahe gelegene Höhlen um Schätze und so weiter durchforsten.

Viel eher war es das Gewicht, welches auf Auseinandersetzungen zwischen den einzelnen Fraktionen gelegt wird. Anfangs beteiligen Sie sich noch an kleineren Schlachten, im Spielverlauf dehnen sich diese zu gewaltigen Gefechten aus, in denen es zum Beispiel um die Eroberung einer Burg geht. Derartige Belagerungen dauern unter Umständen mehrere Tage. Auf der einen Seite stehen die Verteidiger, die sich hinter Ihren Mauern verschanzen, auf der anderen die Angreifer, die Belagerungsgerät auftürmen, damit die Burg beschießen, aber auch immer vor eventuellen Ausfällen auf der Hut sein müssen.



Spieler-Kreaturen wie dieser Zentaur (mal was Neues) machen das Mittelalter mythischer.

Je erfahrener der Anführer einer Armee ist, desto raffinierter werden die Angriffe seiner Truppe. Während ein großer Haufen unerfahrener Charaktere dem Feind lediglich blindwütig entgegenstürmt, besitzt ein gewiefter Kriegsherr taktische Kommando-Fähigkeiten. Seine ihm unterstellten Truppen (die natürlich alle aus menschlichen Spielern bestehen!) nehmen dann Formationen ein oder starten Flankenangriffe.

Ungewöhnlich für normale Ritterspektakel sind die angebotenen Rassen: Neben normalen Menschen darf der Spieler unter anderem in die Haut von Elfen, Zwergen, Minotauren, Teufelsmänner oder gar Schattenwesen schlüpfen. Wie die allerdings eine Belagerung hinbekommen, ist eine andere Frage. Der Spielablauf wird sich für diese Rassen vermutlich stark verändern. **(PC Gamer/uh)**

ATRIARCH

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** World Fusion
- **Epoche:** Science-Fiction
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.worldfusion.com
- **Spielerzahl:** Wenigstens 100 000
- **Spielt sich wie:** Asheron's Call auf einer Alienwelt, mit seltsamen, aber auch vertraut wirkenden Ritualen.


Wir haben nicht die geringste Ahnung, was die Viecher auf diesem Bild hier machen, aber es könnte Glasbläserei ohne Feuer sein.

Wenn Ihnen die anderen Online-Spiele zu brav und herkömmlich sind, dann probieren Sie doch mal dieses hier aus.

Denn in »Atriarch«, einer eigentümlichen Mischung aus Strategie- und Rollenspiel, ist alles ganz anders oder zumindest andersartig. Sie übernehmen den Körper eines Außerirdischen, gehen außerirdischen Berufen nach und leben in außerirdischen Häusern. Die einzige Sache, die völlig normal ist, ist das Spielziel: Sie sollen ein erfülltes Alienleben auf dem Planeten Atriana führen.

Mit einer der fünf Rassen (Cavolon, Eshlar, Loaki, Tyrusin oder Unarra, jetzt sind Sie schlauer ...) erwerben Sie zu Beginn einen Samen. Der wird eingepflanzt, wächst und gedeiht, und Sie bauen sich aus dem Material ein Haus, richten es geschmackvoll ein, errichten einen Zaun drumherum und eröffnen einen Handwerksbetrieb. Oder auch, wenn Ihnen der Sinn mehr nach Geselligkeit steht, ein Wirtshaus. Wenn Sie wollen, ziehen Sie danach auf Abenteuer aus und heuern für die Zeit Ihrer Abwesenheit einen verläßlichen Verwalter an. Denn es gibt viele Nichtspieler-Charaktere, die mit überraschend hoher Intelligenz gesegnet sind.

Ultimatives Ziel, und hier wird die Ähnlichkeit zu »Asherons Call« deutlich, ist die Gründung eines eigenen Reiches, in dem Sie mit Ihren Vasallen leben, Staatsgeschäfte erledigen und für Ihre Offline-Zeit Stellvertreter ernennen, die Ihr Reich dann kurzfristig übernehmen. Aber die Wahl des Stellvertreters will wohl überlegt sein, damit bei Ihrer Rückkehr nicht alles in Schutt und Alienasche liegt. Die aggressivsten Herrscher dürfen sogar ihre eigene Armee aufbauen und gegnerische Reiche angreifen. **(PC Gamer/uh)**


Und das könnte ein schmucker Baum sein. Aber wer weiß das schon so genau.

WELTWEITER-WIRBEL

NOCH MEHR WELTEN ENTDECKEN

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Origin/Electronic Arts
- **Termin:** 4. Quartal 2001
- **Internet:** www.uo2.com

ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN


Origin wird das erste große MM-Spiel der zweiten Generation werden.

Der Name des gewaltigen Rollenspiel-Werks wurde von »Ultima Online 2« in »UWO: Origin« abgeändert. Außerdem hat sich der Erscheinungstermin verschoben, statt im Frühjahr soll das Spiel nun erst Weihnachten 2001 erscheinen.
UWO: Origin ist keineswegs eine Fortsetzung zu »Ultima Online«, das wird weiterhin betrieben und soll parallel weiterlaufen. Der neue Titel spielt in der Welt von Sosaria (nicht Britannia) und der Begriff »Welt« ist hierbei wörtlich zu nehmen. Sosaria ist ein echter Planet mit Atmosphäre und Rotation, die Sonne bewegt sich akkurat den Himmel entlang und es gibt sogar Mondphasen.
Origin-Produzent Starr Long sieht die größten Vorteile des Spiels im intensiven Spielgeschehen, den schönen Welten und seiner Zugänglichkeit. Das Programm würde jeden Tag besser aussehen. Interne Alpha-Tests haben bereits begonnen, für den Frühling ist ein großangelegter, öffentlicher Beta-Test geplant. Long hofft auf reges Interesse der Fans; je mehr Betatester sich einfinden, desto besser. Wenn Sie also einen ehrenamtlichen Nebenjob als UO2-Betatester anstreben, sollten Sie sich demnächst auf der Adresse www.uo2.com anmelden.

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Cornered Rat Software/Playnet
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.wwiionline.com

WORLD WAR 2 ONLINE

Ergreifen Sie das Gewehr, erklettern Sie den Panzer und attackieren Sie den nächstgelegenen Bunker der Deutschen. Oder wollen Sie lieber in einer Stuka Ju-87 Platz nehmen und den Engländern einheizen? Bald keine Illusion mehr: WW 2 wird das erste Online-Spiel des Zweiten Weltkriegs.
Sie wählen ein Land (Deutschland, Frankreich, Großbritannien, die Commonwealth-Staaten, Japan, die USA, China oder Russland), Ihre Truppengattung (Luftwaffe, Marine, Heer) und loggen sich in eine der Missionen ein, die höherrangige Spieler anbieten. Jede abgeschlossene Mission gibt Ihnen Ranglistenpunkte, bis auch Sie befördert werden. Und jede Beförderung garantiert Ihnen neue Fähigkeiten, mehr Fahrzeuge oder höhere Ressourcen. Sie können das Spiel mit einem kleinen Zerstörer beginnen und mit einer ganzen Flotte aufhören. Während der Krieg voranschreitet, wird es Technologie-Pakete geben, diese Pakete halten sich an den historischen Rahmen und entwickeln sich noch über 1945 hinaus. Wird das Spiel beendet sein, bevor die Deutschen eine schlagkräftige Jet-Luftwaffe besitzen?


Szenarien aus berühmten Kriegsfilmen werden schon entwickelt.

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Reakktor Media
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.neocron.com

NEOCRON

Wenn Sie nach einem verlotterten »Cyberpunk«-Shooter Ausschau halten, könnte Neocron genau Ihre Kragenweite sein. In einer Post-Atomkrieg-Welt mit Implantat-Technologie und ausgedehnten Städten wählen Sie eine von vier Charakterklassen: Privatdetektiv, Spion, Kämpfer und PSI-Mönch. Mit diesen harten Knaben markieren Sie Ihr Revier und bemühen sich nach Kräften, Ihre Fähigkeiten zu verbessern. Das geht allerdings nur durch stetige Übung, ganz egal, ob es nun um Erste Hilfe geht, Fahrzeugsteuerung oder hochentwickelte Hardware.
Ein Krieger kommt durch das Töten einiger Ratten nicht weit: Er muss sich mit allen möglichen Waffen auskennen, zweihändig kämpfen, Fernwaffen beherrschen oder den Nahkampf. Sehr nützlich gegen Mutanten, Kriegsroboter, oder genetisch veränderte Dobermänner, die sich in den verlassenen Industriezonen der Erde, den Outzones, herumtreiben. Genügt Ihnen die Erde nicht mehr, ist auch ein Weltraumflug möglich. Die Kolonie Irata 3 hat außerirdisches Leben entdeckt, kurz danach brach die Verbindung ab. Ein Ausflug sollte lohnen ...


Cyberpunkt-Szenarien: Der eine liebt, der andere hasst sie. Wie steht's mit Ihnen?

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Artifact Entertainment
- **Termin:** 2002
- **Internet:** www.artifact-entertainment.com

HORIZONS: EMPIRE OF ISTARIA

Dieses Projekt befindet sich noch im Aufbau: Geplant ist eine umfangreiche Phantasiewelt, in der es vor Dämonen und Vampiren, Drachen und Elfen, Dryaden und Riesen nur so wimmelt. Neben diesen soll es noch acht andere Spezies geben, die Sie alle spielen dürfen. Jede Rasse besitzt Ihre ureigensten Fähigkeiten, vor allem die Drachen stellen wir uns interessant vor.
Wichtig sollen außerdem die Götter sein, denen Sie ausgiebigst huldigen sollten. Eifrige Marathon-Beter erhalten allerhand Kampfboni, während Atheisten von den Göttern mit Liebesentzug bestraft werden. Wenn es doch auch im richtigen Leben nur so wäre.
Damit sich die Spieler genug miteinander beschäftigen, wird ein umfangreiches Handelssystem entwickelt. Ein weiteres Problem stellen die großen Entfernungen zwischen den Ländern dar. Bei anstehenden Reisen können aber etliche Reittiere gemietet werden. Für kürzere Strecken genügt ein Maultier, wer es ganz eilig hat, bestellt sich einen Griffon.
Artifact ist noch dabei, die Finanzierung sicherzustellen, es ist von daher leider nicht garantiert, dass dieses Spiel jemals erscheint.


Die Grafik ist schon passabel, das Spieldesign aber ist noch etwas nebulös.

DIE RESTLICHE ONLINE-WELT

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Oceanus/Monte Cristo
- **Termin:** Januar 2001
- **Internet:** www.montecristogames.com

STARPEACE


Sollte »Sim City Online« noch erscheinen, dürfte die Abgrenzung schwer fallen.

Das momentan größte Projekt der französischen Firma Monte Cristo, die nur Wirtschaftssimulationen entwickelt, heißt »Starpeace«. Die Ähnlichkeit zu »Sim City« ist unübersehbar, allerdings bauen Sie hier Städte auf fremden Planeten. Anfangs haben Sie nur eine kleine Niederlassung, die Sie nach und nach in eine blühende Metropole verwandeln. Achten Sie nicht nur auf die Bedürfnisse Ihrer Bevölkerung, andere Spieler tummeln sich nämlich auch auf dem Planeten. Sie müssen sich mit ihnen arrangieren, Kriege sind nicht vorgesehen. Für Verwüstungen werden lediglich Naturkatastrophen sorgen. Ansonsten funktioniert die Stadtverwaltung auf fremden Planeten nicht anders als bei uns: Sie errichten Mienen, Raffinerien oder Fabriken und lenken die Rohstoffe und Warenströme, die aus diesen hervorgehen. Jeder kleine Laden Ihres Imperiums kann auf Wunsch auch en detail betrieben werden. Sie bestimmen dann die Löhne Ihrer Angestellten oder konzentrieren sich darauf, die Rohstoffkosten zu senken, indem Sie zum Beispiel die Qualität der produzierten Waren systematisch verringern. Motto: »Merken die Kunden doch gar nicht, dass die Butter mit Rindfleisch verschnitten ist.«

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Brick House Trading Co.
- **Termin:** Steht noch nicht fest
- **Internet:** www.brickhousetrading.com/game.html

ARCANITY

Sie bewegen sich durch eine nette Phantasiewelt, bauen Schlösser und gehen nicht auf die Toilette, was ein Glück ist, denn das waren damals ja noch sehr unerquickliche Plumpsklos. Was das Spiel zu einer Besonderheit macht, ist das völlig neuartige System, mit dem der soziale Rang eines Spielers ermittelt wird.
Jeder Charakter hat eine Gesinnung, ähnlich wie im »D&D«-System, welche die Aktionsmöglichkeiten des Spielers bestimmt. Andere Spieler haben auf diese Gesinnung großen Einfluss. Wenn sich ein Spieler widerwärtig benimmt (Sachen stiehlt, unflätige Schimpfwörter benutzt) kann er als »böse« gemeldet werden. Je mehr von diesen Meldungen eintreffen, desto gravierender werden die Auswirkungen. Bösartige Charaktere sind etlichen Fährnissen unterworfen: Stadtwachen machen Ihnen Schwierigkeiten, andere Spieler werden Kopfgeldjäger und jagen Sie mit der Autorität des Staates im Rücken, und im Extremfall werden Sie zu Gefängnis oder Tod verurteilt. Hier, so dünkt uns, reift ein gutes Spiel heran: »Arcanity« sollte sich seinen Platz in der unübersichtlichen Masse der Online-Spiele sichern können.


Hach – ob edle Spieler schnell so eine Burg erringen werden?

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Climax/Games Workshop
- **Termin:** 2002
- **Internet:** www.games-workshop.com

WARHAMMER ONLINE

Das populärste Table-Top-Spiel online? Ein schwieriges Unterfangen, gilt es doch zum einen, die alteingesessenen Brettspieler nicht zu vergrätzen, zum anderen aber auch die Aufmerksamkeit von Neulingen zu gewinnen, die stundenlangem Grübeln über einem einzigen Zug sicherlich nichts abgewinnen können. Games Workshop versucht es mit einem Kompromiss: Die rundenbasierten Züge der Vorlage werden aufgegeben, es wird also in Echtzeit gespielt. Dafür werden aber Hunderte von verschiedenen Einheiten angeboten, die Sie alle individuell »bemalen« und zusammenstellen dürfen.
Sie können die Schlachten von hoch oben betrachten, sozusagen vom Feldherrnhügel aus, oder sich auf Wunsch stufenlos an eine einzelne Figur heranzoomen. Wie Sie allerdings Ihre Armee erwerben und vergrößern, ist nicht bekannt, wie wir überhaupt noch kaum Details kennen, selbst Screenshots gibt es nicht. Microsoft hat aber Hilfe bei technischen Problemen versprochen, und Games Workshop ist keine kleine Firma. Es handelt sich sicher nicht um ein Spiel, dass während der Entwicklungszeit im Nirwana verschwinden wird.


Das ist kein Screenshot, sondern ein Foto von typischen Warhammer-Zinnfiguren.

SPIELFAKTEN

- **Entwickler:** Simutronics Corp.
- **Termin:** Steht noch nicht fest
- **Internet:** www.play.net/simunet_public/hero/

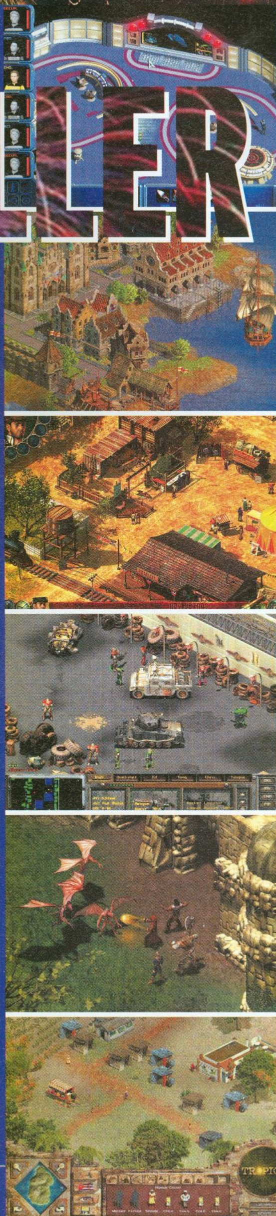
HERO'S JOURNEY

Die meisten »Massively-Multiplayer«-Spiele verfügen über ein relativ kleines Programmierer-Team. Nicht so »Heroes Journey«, welches von wahren Dinosauriern des Online-Spiels entwickelt wird, nämlich von der Simutronics Corporation. Die schuf mit »Gemstone 3« bereits einen echten Klassiker, den aber außerhalb der USA praktisch keiner kennt.
Wie auch immer: Das gewaltige Team hat hehre Ziele. Die Rede ist von 3D-Landschaften, die nicht nur aus einem Boden mit gelegentlichen Erhebungen und Baumbitmaps bestehen. Angedacht sind außerdem Charaktere, die ihre Emotionen mimisch und gestisch ausdrücken. Man munkelt auch von Kämpfern, die sich je nach ihrer Erfahrung bewegen: Ungeschickte Anfänger hauen um sich wie Bauernlümmel, erfahrene Recken hingegen bewegen sich viel geschmeidiger oder zeigen auch ein paar Kung-Fu-Einlagen. Und so weiter und so fort. Tja. Simutronics hat Erfahrung und bietet auch schon erste Screenshots an, die durchaus vielversprechend wirken. Ob man sich aber gegen Großmächte wie Verant durchsetzen kann? Eine schwierige Frage.


Simutronics hat mittlerweile über zehn Jahre Erfahrung mit Online-Spielen.

Spiele-Ausblick

DIE KNALLER 2001



Neues Jahr, neue Spiele: Was eben noch als Weihnachtsknüller galt, ist jetzt der Schnee von gestern. Dafür bereiten sich zahlreiche frische Titel zum Sturm auf die Charts vor. Wir haben die Besten herausgepickt.

Auch der Spielemarkt kennt gute und schlechte Jahrgänge. Manche Jahre hinterlassen einen faden Nachgeschmack, andere hingegen sind innovativ-spritzig. Und wie ein guter Winzer schon lange vor dem Keltern die Güte seines Weines erahnen kann, so wagen auch wir diesmal einen prognostizierenden Ausblick auf die kommenden zwölf Monate.

Schon jetzt braucht man kein Hellseher zu sein um festzustellen: Es wird ein echtes Spitzenjahr. Besonders Strategen werden sich über etliche höchst innovative Hits freuen, zu den Höhepunkten zählen sicherlich »Warcraft 3«, »Commandos 2«, »Black & White« sowie »Empire Earth«. Aber auch Rollenspielern dürfte angesichts von »Neverwinter Nights« und »Pool of Radiance 2« nicht langweilig werden. Zudem gibt es mehrere interessante Ankündigungen im Action-Bereich, speziell an »Duke Nukem Forever«, »C&C: Renegade« und »Unreal 2« sind die Erwartungen besonders hoch.

Lange Gesichter werden hingegen die Freunde der Action-Adventures machen, denn bislang konnte dort nur »Alone in the Dark: The new Nightmare« als viel versprechend geortet werden. Zwar werkeln auch die »Tomb Raider«-Macher an einem neuen Projekt, aber über dessen Güte kann bislang kaum etwas gesagt werden.

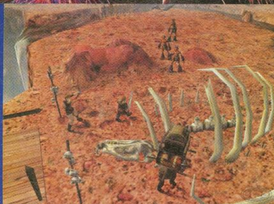
Noch schlechter ergeht es den Freunden von Abenteuerspielen und Simulationen, zwei Genres die angesichts der wenigen zu erwartenden Programme quasi unter Artenschutz gestellt werden sollten. Sogar im Rennspiel-Bereich herrscht eine regelrechte Flaute, obwohl voraussichtlich mit »F1 Racing Championship« eine neue Genre-Referenz ansteht und Electronic Arts neben »Motor City« bestimmt noch einen »Need for Speed«-Spross in petto hat.

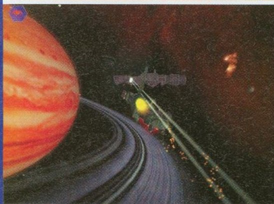
Alles wird gut

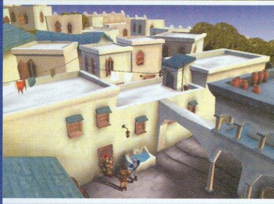
Insgesamt wird das Jahr 2001 ganz im Zeichen der Strategie- und Aufbauspiele stehen. Bei ihnen wird vorexerziert, was unaufhaltsam zu sein scheint, nämlich der endgültige Siegeszug der Dreidimensionalität in allen Genres. Anders als bei vorangegangenen 3D-Versuchen haben die Entwickler aus den Fehlern gelernt und versuchen Orientierungs- wie Handhabungsprobleme in den Griff zu bekommen. Selbst beim isometrisch wirkenden »Commandos 2« darf nach Herzenslust gedreht und gezoomt werden.

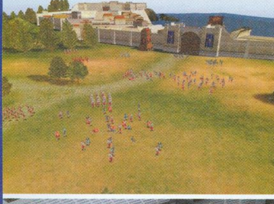
Immer wichtiger wird die Atmosphäre eines Spiels, weshalb von spätpubertierenden Programmierern abstrus zusammengestrickte Science-Fiction-Szenarien bald der Vergangenheit angehören werden. Die eingängige Bedienung sollte in vielen Fällen die ungeliebte Lektüre eines Handbuchs überflüssig machen. Zusammen mit der immer edleren optischen Gestaltung verabschieden sich die Computerspiele immer mehr vom Image eines Randgruppen-Amüsements.

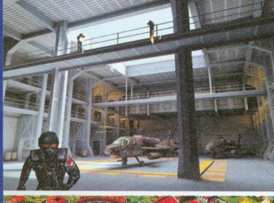
Nach einem – sowohl von den Verkaufszahlen als auch von den Innovationen her – spürbar durchhängendem Jahrgang 2000, sollte 2001 ein neuer Höhepunkt erreicht werden. Selbst die wegen Ideenarmut gefürchteten Nachfolger bereits etablierter



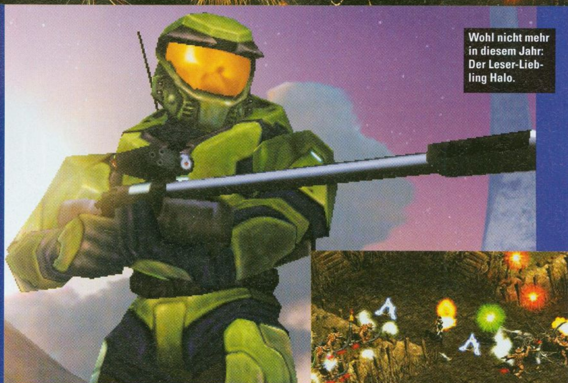












Wohl nicht mehr in diesem Jahr: Der Leser-Liebling Halo.

Diablo 2 Expansion: Keine andere Zusatz-CD wird derart sehnsüchtig erwartet.

INHALT: SPIELE-VORSCHAU

Titel geben sich redlich Mühe, mit überraschenden Ideen zu glänzen.

Konkurrenz belebt das Geschäft
Die größten Rivalen der PC-Spiele sind in diesem Jahr die neuen Videospiele-Konsolen. Der günstigere Preis sowie eine einfachere Bedienung sind dabei Argumente, die so manchen Computerspieler verunsichern werden. Wett machen können dies höchstens interessantere Spielideen und die flexible Aufrüstbarkeit der PCs. Die mit Sicherheit größte Nagelprobe steht in der zweiten Jahreshälfte 2001 an, wenn für die PlayStation 2 die ersten wirklich guten Titel erscheinen und die auf einer PC-Architektur beruhende Xbox von Microsoft ihren großen Auftritt hat.

Über einen versiegenden Spiele-Nachschub brauchen sich PC-Spieler allerdings keine Sorgen zu machen. Selbst wenn einzelne Programme zunächst einige Monate vor der entsprechenden PC-Version herauskommen sollten, so wird in den meisten Fällen eine Konvertierung erfolgen. Die Zahl vorhandener Computer ist einfach zu riesig, die Umsetzung von Xbox-Spielen für den PC relativ problemlos. Zudem wird Microsoft sich auf keinen Fall selbst das Wasser abgraben, denn das eigentliche Standbein der Firma wird auch in Zukunft der gute alte PC sein – und dessen Entwicklung wird eben zum Großteil durch den Unterhaltungsmarkt vorangetrieben. Nur für Textverarbeitung oder Datenbanken alleine bräuchte nämlich niemand die heutigen Leistungsdaten und Prozessorstärken.

Wie auf den kommenden Seiten zu sehen ist, stehen dem PC die besten Jahre als Spielmaschine erst noch bevor. Wir haben nur absolut viel versprechende Programme in unsere nach Erscheinungsterminen sortierte Vorschau aufgenommen. Unter den Tisch gefallen sind all jene Spiele, auf die wir voraussichtlich noch bis 2002 warten müssen. Zudem können wir natürlich nur über Produkte berichten, über die bislang schon genügend Informationen vorliegen, Überraschungen kann und wird es daher sicher geben.

Freuen wir uns auf ein in jedem Fall spannendes Jahr! **(tw)**

DIE LESER-FAVORITEN 2001

1. Black & White
2. Warcraft 3
3. Halo
4. Diablo 2 – Expansion
5. Duke Nukem Forever
6. Die Siedler 4
7. Commandos 2
8. Arcanum
9. Emperor – Battle for Dune
10. Desperados

Quelle: Leserpostkarten Dezember 2000

MIT GROSSEM FRAGEZEICHEN

HALF LIFE 2: Voraussichtlich wird sich die Entwicklungsarbeit zumindest bis 2002 hinziehen.
HALO: Die mit Spannung erwartete PC-Version des Action-Hammers von Bungie verschiebt sich wahrscheinlich auf das erste Quartal 2002. Die Programmierung ist zwar weit gediehen, doch forciert Bungie-Partner Microsoft mittlerweile zunächst die Xbox-Umsetzung, PC-Spieler sollen erst danach in den Genuss des Titels kommen.
LOOSE CANNON: Nach dem Erwerb des Entwicklers Digital Anvil durch Microsoft und vorangegangenen internen Querelen ist es derzeit unklar, wer wann dieses Spiel veröffentlicht, insbesondere ob es noch im Laufe dieses Jahres in den Läden stehen wird.
STAR WARS – OBI WAN: LucasArts hat sich entschieden, diesen Titel nicht auf PCs zu veröffentlichen. Offenbar hofft man auf unkritischere Konsolenbesitzer.
TEAM FORTRESS 2: Fertigstellung dieses viel versprechenden Mehrspieler-Titels bis Weihnachten 2001 steht in den Sternen.

IM ÜBERBLICK: GENRE-TRENDS 2001

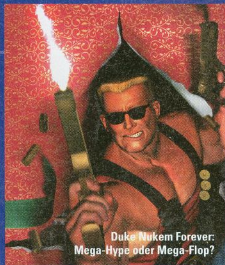
ACTION-SPIELE

Auch wenn die Zahl der 2001 erscheinenden Action-Spiele eher überschaubar sein wird, so steigt doch deren Güte voraussichtlich ganz immens. Zu den Highlights gehören sicherlich **Duke Nukem Forever** und **C&C: Renegade**, aber auch für **Freelancer** sowie **Unreal 2** sollten Sie schon einmal Geld beiseite legen. Insgesamt werden Action-Spiele immer vielschichtiger, so dass angekündigte pure Ballerorgien wie **Serious Sam** regelrecht auffallen.

Die Hoffnungsträger:
1. Unreal 2
2. Duke Nukem Forever
3. Freelancer

Trends:
▲ Vermengung von Action-Spielen mit Action-Adventures
▲ Mehr Atmosphäre
▲ Dominanz der Ego-Shooter
▲ Mehrspieler-Titel

▼ Weniger Weltraum-Action
▼ Kaum noch pure Ballerei


Duke Nukem Forever: Mega-Hype oder Mega-Flop?

ACTION-ADVENTURES

Die »Tomb Raider«-Serie ist tot, gleichzeitig scheint sich ein ganzes Genre zu verabschieden. Bis neue Impulse – eventuell auch von den Lara-Vätern – dieser Spielegattung zu einem Comeback verhelfen, muss sich der Liebhaber damit trösten, dass immer mehr 3D-Shooter klassische Action-Adventure-Elemente aufgreifen. Derzeit sieht alles nach einem Verschmelzen dieser Genres aus, zumal selbst die typische Außenansicht der Spielfigur bei einigen Action-Spielen anzutreffen ist. Ein Highlight 2001: **Alone in the Dark: The new Nightmare**.


Lara verabschiedet sich vorerst – zusammen mit dem ganzen Genre?

Die Hoffnungsträger:
1. Alone in the Dark: The new Nightmare
2. Planet of the Apes
3. Project Eden

Trends:
▲ Filmumsetzungen als Action-Adventures
▲ Lara Croft legt eine kreative Pause ein

▼ Weniger Hüpf- und Sprungakrobatik
▼ Kaum noch hochkarätige Titel

ADVENTURE-SPIELE


Schlechte Zeiten für Abenteurer.

Schon mehrfach wurde dieses Genre totgesagt, doch nun wird es wirklich ernst mit dem Abschiednehmen. Nachdem jeder an intelligenter Handlung und guter Atmosphäre interessierte Spieler früher wie selbstverständlich zu einem Adventure griff, sind mittlerweile selbst Action-Spiele deutlich rätsel- und storylastiger geworden. Traditionelle Adventures haben somit ihr Monopol verloren und führen ein Schattendasein. Nach **Stupid Invaders** und dem nächsten **Myst**-Nachfolger ist bis auf weiteres kein brauchbares Abenteuerspiel in Sicht. Es bleibt die Hoffnung auf bessere Zeiten.

Die Hoffnungsträger:
1. Stupid Invaders
2. Myst 3: Exile
3. Der liebe Gott und LucasArts

Trends:
▲ Irgendwann gibt es ein Wiedersehen, ganz bestimmt!
▲ Auch andere Genres beherrschen nun das Geschichtenerzählen

▼ Keine Text-Adventures mehr
▼ Keine Grafik-Adventures mehr
▼ Bald überhaupt keine Adventures mehr?

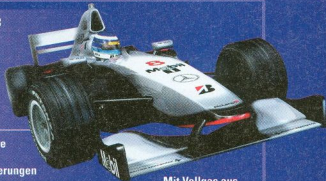
RENNSPIELE

Wahrhaft tragisch ist die Entwicklung bei den Rennspielen zu nennen. Jahrelang wurde eine erstaunliche Flut mittelprächtiger Formel-Eins-Titel und diverser, phantasieloser Herumkurvereien in den Markt gepumpt - nun herrscht Stille an der Schumi-Front. Hoffnungsträger wie das viel versprechende **F1 Racing Championship** lassen auf baldige Genesung hoffen und auch die **Need for Speed**-Fans werden sicher bald mit einer überraschenden Ankündigung getröstet werden.

Die Hoffnungsträger:
1. F1 Racing Championship
2. Die Need-for-Speed-Reihe
3. Driver 2

Trends:
▲ Mitreißende Grafik
▲ Qualität

▼ Weniger Lizenz-Dutzendware
▼ NASCAR-Langeweiler
▼ Lieblose Konsolen-Konvertierungen


Mit Vollgas aus der Krise?

ROLLENSPIELE

Klasse statt Masse – so stellt sich die erfreuliche Situation dieses altehrwürdigen Genres dar. Das glänzende Comeback der Rollenspiele im Jahr 2000 wird sich dank hochkarätiger Titel auch 2001 fortsetzen. Dank einfacher Bedienung, großer Spieltiefe und optischer Opulenz - inklusive der Verwendung von 3D-Grafik - werden immer breitere Spielerschichten angesprochen. Leider wurden bislang nur wenige der hervorragenden Konsolen-Rollenspiele für den PC umgesetzt, und das wird sich auch in absehbarer Zukunft nicht ändern.


Elfen ohne Ende, auch 2001!

Die Hoffnungsträger:
1. Pool of Radiance 2
2. Neverwinter Nights
3. Dungeon Siege

Trends:
▲ Tolle Präsentation
▲ Vielfach 3D-Grafik
▲ Große Spieltiefe

▼ Keine überbordenden Statistikwüsten
▼ Keine langweilig-sperrigen Kampfsysteme
▼ Das Aussterben einfallsloser Diablo-Klone

SIMULATIONEN


Ein Genre fährt aufs Abstellgleis.

Während im vergangenen Jahr 2000 noch ein dünnes Rinnsal neuer Simulationen in die Redaktion hineinfloss, droht der Nachschub nun völlig zu versiegen. Wenige Titel stehen noch auf den Veröffentlichungslisten, den militärischen Flugsimulationen droht sogar eine völlige Bruchlandung. Möglicherweise kann das Genre mit Nischenprodukten wie dem **MS Train Simulator** sowie den beliebten zivilen Flugsimulationen bis zum nächsten Frühling für diese Spiele-Gattung überwintern.

Die Hoffnungsträger
1. Star Trek: Bridge Commander
2. MS Train Simulator
3. Silent Hunter 2

Trends:
▲ Nischenprodukte

▼ Kaum militärische Simulationen mehr, egal ob Flieger oder Panzer

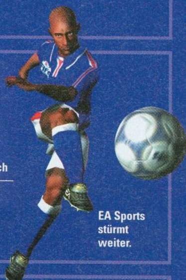
SPORTSPIELE

Das Genre der Sportspiele befindet sich in eisiger Erstarrung. Die auf Konsolen erfolgreichen Trendsportarten haben es auf dem PC immer noch schwer, was bleibt sind Fußball, Eishockey und für experimentierfreudige Naturen auch der Basketball. EA Sports hat mittlerweile sämtliche Konkurrenten vom Platz gefegt und beschränkt sich darauf, alljährlich Updates seiner – zugegebenermaßen hervorragenden – Sportreihen als Vollpreis-Spiel zu verkaufen.

Die Hoffnungsträger:
1. FIFA 2002
2. NHL 2002
3. NBA Live 2001

Trends:
▲ EA Sports dominiert weiterhin
▲ Fußball und Eishockey behaupten sich

▼ Keine Innovationen mehr


EA Sports stürmt weiter.

STRATEGIESPIELE


Strategiespiele 2001: mehr als Black & White.

Soviel Strategie war nie: Das Genre blüht und gedeiht wie schon seit Jahren nicht mehr. Im Vergleich mit der überbordenden Anzahl hochkarätiger Titel sehen fast alle anderen Spiele-Kategorien armselig aus. **Empire Earth**, **Black & White** und **Warcraft 3** versprechen nicht nur erstklassige Unterhaltung, sie sorgen auch für frische Impulse. Im nächsten Jahr scheinen sich viele Trends endgültig durchzusetzen – 3D wird praktisch Standard, dabei werden Kamera- und Orientierungsprobleme wohl bald der Vergangenheit angehören. Die Rundenstrategie verabschiedet sich 2001 vollends und etliche Entwickler setzen auf Taktik statt Massenschlachten.

Die Hoffnungsträger
1. Empire Earth
2. Black & White
3. Warcraft 3
4. Commandos 2
5. Battle Realms

Trends:
▲ 3D-Ansicht mit fester Kameraperspektive
▲ Mehr Taktik mit wenigen Einheiten

▼ Weniger Massenproduktion
▼ Kaum noch Rundenstrategie
▼ Basenbau wird unwichtiger

WIRTSCHAFT & AUFBAU

So innovativ sich auch der große Bruder »Strategiespiele« geben mag, auf den Bereich Wirtschaft & Aufbau überträgt sich nur wenig der dortigen Vitalität. Mit **Anno 1503**, **Die Völker 2**, **Theme Park AG** und **Die Siedler 4** erscheinen solide Nachfolger bisher schon erfolgreicher Hits, die Neuerungen halten sich in Grenzen. Thematisch schwer originell wirkt immerhin Tropico, bei dem Sie sich zum Diktator über eine Karibikinsel aufschwingen. Auch Maxis SimsVille verspricht interessante Ansätze. Wer bei Wirtschaftssimulationen eher auf Zahlenspielereien setzt, sollte dieses Jahr lieber zum Taschenrechner greifen. Zudem haben sich überraschend wenige Fußballmanager angekündigt. **(tw)**

Die Hoffnungsträger
1. Anno 1503
2. Tropico
3. Die Siedler 4

Trends:
▲ Fortsetzungen bewährter Reihen
▲ Isometrische Ansicht

▼ Weniger Zahlenwüsten
▼ Kaum neue Fußballmanager


Siedeln und Wuseln ohne Ende.

Spiele-Ausblick

1. QUARTAL 2001

Januar/Februar/März

Arcanum

Potzblitz! Ein Rollenspiel voller Magie und Dampfmaschinen, wenn das nicht ungewöhnlich ist. Tatsächlich rivalisiert die anbrechende industrielle Revolution mit traditionellem Zauber – da sind gesellschaftliche Konflikte wahrlich vorprogrammiert. Und in was für eine Gesellschaft Sie da hineinversetzt werden: Menschen, Zwerge, Elfen und andere Bewohner jedes ernst zu nehmenden Fantasy-Szenarios treffen sich hier zum Stelldichein. Die Entwickler, einst am Klassiker »Fallout« beteiligt, geben sich alle erdenkliche Mühe, neben der originellen Story auch jede Menge anderer Einfälle in ihrem neuen Werk unterzubringen. So wird es eine Vielzahl von Fähigkeiten, Zaubersprüchen und Möglichkeiten zur Charakterentwicklung geben. Kämpfe laufen wahlweise in Echtzeit oder rundenweise ab, andere Charaktere folgen und helfen Ihnen mitunter, können aber nicht direkt gesteuert werden. »Arcanum of Steamworks & Magic Obscura« – so der komplette Titel – wird sicherlich durch seinen großen Tiefgang beeindrucken.

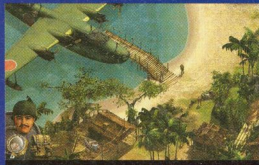

Auch in der Elfenstadt lauern böse Gegner.


Magie ist ein wichtiger Bestandteil von Arcanum.

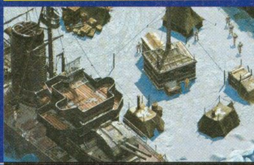
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Troika Games
Vertrieb: Havas Interactive
Preview: PC Player 9/2000; 13/2000
Internet: www.sierrastudios.com

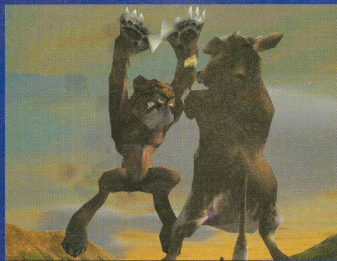
Commandos 2

Zweifellos gehört das 1998 erschienene »Commandos: Hinter feindlichen Linien« zu den Meilensteinen der Spielegeschichte. In der bald anstehenden Fortsetzung kommandieren Sie erneut ein kleines Team aus Spezialisten, die auf Seiten der Alliierten wahre Himmelfahrtskommandos ausführen. Stets liegt das Einsatzgebiet tief im Feindesland, egal ob Sie in Europa gegen die Wehrmacht oder in Asien gegen die Japaner antreten. Auf den neuerdings dreh- und zoombaren Karten dürfen Sie jetzt auch das Innere von Gebäuden erkunden und die erweiterten Fähigkeiten Ihrer Mannen ausprobieren. Im Lauf der rund ein Dutzend Missionen werden Sie voraussichtlich Gefangene aus einer sächsischen Burg befreien, eine U-Boot-Basis infiltrieren, im Schatten des Eiffelturms operieren und schließlich sogar in Indien, Thailand und auf japanisch besetzten Pazifikinsel kämpfen. Wie gewohnt ist Umsicht und gutes Timing essenziell, in vieler Hinsicht entspricht der Spielverlauf sogar ein wenig dem eines schwierigen Knobelspiels.


Mit den Japanern ist hier nicht gut Kirschen essen.

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Pyro Studios
Vertrieb: Eidos Interactive
Preview: PC Player 4/2000; 11/2000
Internet: www.eidos.de


Ob Tropen oder Arktis – überall wartet der verdiente Heldentod auf Sie.

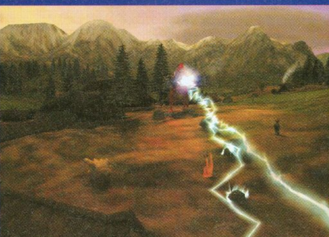

Solche Titanenkämpfe gehören bei Black & White zum bunten Alltag.

Black & White

Schon jetzt ranken sich wahre Legenden um das jüngste Projekt des Altmeisters Peter Molyneux. Ungeduldig warten die Spieler auf eine Veröffentlichung dieses voraussichtlichen echten Knallers, Molyneux hat den Termin jetzt – hoffentlich – endgültig auf Februar 2001 festgelegt. Von einer Zitadelle aus beherrschen Sie als mächtiges göttliches Wesen einen Landstrich mitsamt Bewohnern und Dörfern. Leider reicht Ihre direkte Macht nicht weiter, als das Gebiet in dem man Sie anbetet. Macht nichts, denn schließlich päppeln Sie im Lauf des Spiels eine riesige Kreatur auf, die für Sie auch jenseits der Grenzen Ihres Territoriums Aufträge erfüllt und beispielsweise die Geschöpfe konkurrierender Gottheiten aufmischt.

Die Erziehung dieses Dieners ist ein ganz wesentlicher Bestandteil des Spielablaufs. Je nach Ihrem eigenen Verhalten und gezielten Belohnungen oder Bestrafungen entwickelt sich der Charakter des tierähnlichen Titanen unterschiedlich weiter. Darüber hinaus wird sogar die Landschaft durch Ihre Handlungen verändert. Kurz und gut: Voraussichtlich ein genialer Titel mit Kultstatus.

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Lionhead
Vertrieb: Electronic Arts
Preview: PC Player 6/2000; 12/2000
Internet: www.lionhead.com


Auch etliche magische Aktionen zählen zum göttlichen Repertoire.

Desperados

Zweifellos ließen sich die Entwickler von »Desperados: Wanted Dead or Alive« kräftig vom Weltkriegs-Epos »Commandos« inspirieren. Nun, das ist insofern keine Schande, als dass Desperados kein tumbes Plagiat zu werden scheint, sondern durch eine Vielzahl eigener Ideen fasziniert. Besonders interessant ist natürlich in erster Linie das Wild-West-Szenario. Als Kopfgeldjäger John Cooper sollen Sie eine Serie ärgerlicher Eisenbahnüberfälle aufklären. Wie gut, dass Sie im Spielverlauf weitere Teammitglieder anheuern können, die mit ihren Spezialfähigkeiten manch eine Situation besser bewältigen als der Hauptcharakter. Zahlreiche verschiedene Gegnertypen mit unterschiedlichen Eigenheiten und Verhaltensmuster werden Ihnen das Leben schwer machen. Meist werden Sie gegen eine deutliche Übermacht antreten – wer nur auf die Feuerkraft seines Revolvers zählt, kommt nicht weit. Anschleichen, List und lautlosen Töten gehören hier, wie beim Echtzeit-Taktik-Vorbild Commandos, zum Geheimnis eines langen Lebens.


Im Wilden Westen bleibt es natürlich nicht lange so ruhig und beschaulich ...

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Spellbound Entertainment
Vertrieb: Infogrames
Preview: PC Player 9/2000; 13/2000
Internet: www.desperados-game.com

F1 Racing Championship

Formel-Eins-Rennspiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, doch während die meisten anderen Titel nichts als eine offizielle Lizenz vorzuweisen haben, könnte sich »F1 Racing Championship« glatt auf Anhieb an die Pole Position vorkämpfen. Tatsächlich scheint dieses Programm das Potenzial zu besitzen selbst den Spitzenreiter überholen zu können. Alle Hobby-Schumis dürfen sich auf eine höchst akkurate Simulation der Königin des Rennsports freuen. In der 99er-Saison dürfen Sie in elf unterschiedlichen Rennwagen über die Pisten brettern. Enthalten sind sämtliche offiziellen Formel-Eins-Kurse, insgesamt also 16 Rennstrecken in verschiedenen Ländern. Besondere Sorgfalt stecken die Designer in die Gestaltung der Boxenstopps, bei denen man die Crew angeblich sogar selbst übernehmen kann. Alles in allem sieht es ganz so aus, als ob diese Simulation nicht nur in Bezug auf den Realismus sämtliche Konkurrenten in die Tasche stecken könnte. Untermalt wird das Geschehen übrigens durch Musik der famosen Gruppe Garbage.



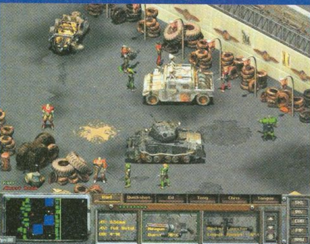
Durchstarten zur Genre-Spitze.

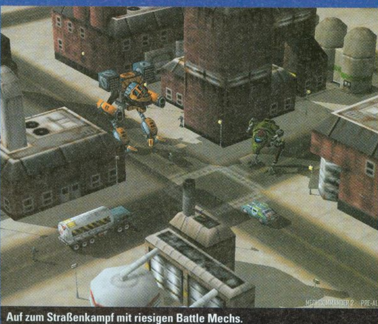
Genre: Rennspiel
Entwickler: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft
Preview: PC Player 2/2001
Internet: www.ubisoft.de

Fallout Tactics

Endzeit in Taktik-Land: Dieser strategische Ableger des Rollenspiel-Klassikers »Fallout« katapultiert Sie in ein verwüstetes Amerika. Zwischen den Ruinen der Städte Chicago und Denver können sich zwar einige Überreste der Zivilisation festkrallen, doch letztlich herrscht in Amiland pure Barbarei. In einer auf 3D getrimmten isometrisch dargestellten Umgebung lotsen Sie bis zu sechs Recken durch das unwirtliche Terrain. Ähnlich wie bei »Jagged Alliance« sind unterschiedliche Aufträge zu erledigen. Das Spiel läuft in einer Mischung aus rundenweisen Zügen mit Echtzeit-Elementen ab. Jede Aktion verbraucht kostbare Bewegungspunkte, zudem sollten Sie stets die Sichtlinien im Auge behalten. Schließlich können Sie nur so den Gegner überraschen, statt von ihm aufgestört zu werden. Mit einem reichhaltigen Arsenal an Waffen und Fahrzeugen ausgestattet, sollen die rund 25 Hauptmissionen sowie diverse Nebenaufträge bewältigt werden. Geplant sind übrigens auch fesche Mehrspieler-Partien.

Genre: Strategiespiel
Entwickler: 14 Degrees East
Vertrieb: Virgin Interactive
Preview: PC Player 11/2000
Internet: www.interplay.com


All diese Fahrzeuge dürfen Sie einsetzen.


Auf zum Straßenkampf mit riesigen Battle Mechs.

Mech Commander 2

Nach wie vor ist das »Battle Tech«-Universum ein äußerst attraktiver Schauplatz für Taktik-Scharmützel. Das hat auch Microsoft erkannt und sich die Rechte am zweiten »Mech Commander«-Spiel gesichert. Wie beim Vorgänger kommandieren Sie eine kleine Truppe aus bis zu zwölf Kampfkolossen. Gesteuert werden diese gigantischen Maschinen von Ihren Kameraden – allesamt Söldner, die für den Meistbietenden in die Schlacht ziehen. Die Einsätze werden mitunter schon dadurch einfacher, indem man die richtigen Leute auswählt und genügend erfahrene Veteranen im Team hat. Besonders clevere Naturen übernehmen und reparieren bereits während eines laufenden Gefechtes angeschlagene gegnerische Mechs.

Besonders auffällig ist die verbesserte dreidimensionale Wiedergabe des Geschehens, wobei speziell die Mechs detailliert dargestellt und animiert werden sollen. Während der in drei große Kapitel unterteilten Kampagne sind übrigens auch Nachteinsätze möglich. Derzeit ist geplant einen Missions-Editor mitzuliefern.

Genre: Strategiespiel
Entwickler : FASA Interactive
Vertrieb: Microsoft
Preview: PC Player 8/2000
Internet: www.microsoft.de

Spiele-Ausblick

Pool of Radiance 2

Nach jahrelanger Rollenspiel-Abstinenz kehrt auch der frühere RPG-Spezialist SSI/Mattel zu diesem Genre zurück. Schauplatz von »Pool of Radiance 2« sind die Ruinen von Myth Drannor, einem höchst ungemütlichen Ort. Aufgeteilt ist diese Gegend in eine Oberwelt und 14 Untergeschosse voll mit unangenehmen Bewohnern. Dort befindet sich das Ziel Ihres Strebens, ein wichtiges Artefakt, mit dem man den erneut aktiven Pool of Radiance wieder deaktivieren kann. Sechs Mitglieder kann Ihr Heldentrupp umfassen, davon dürfen Sie vier anfangs selbst entwerfen. Im Prinzip halten sich die Entwickler erstmals bei einem Computerspiel an die neue, dritte Regel-Edition von Dungeon & Dragons. Die zahllosen Kämpfe laufen rundenweise ab. Durch eine knappere Einstellung des mitlaufenden Timers lassen sich jedoch voraussichtlich auch quasi in Echtzeit ablaufende Scharmützel simulieren. Zum Einsatz kommen dabei sicherlich viele der rund 100 geplanten Zaubersprüche, wobei das Magiesystem noch stark optimiert werden soll.



Sie kämpfen gegen Monster jeglicher Größe.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Stormfront
Vertrieb: Mattel Interactive
Preview: PC Player 3/2000; 6/2000
Internet: www.poolofradiance.com



Auch auf der Brücke von Föderationsraumschiffen kommen Ihre Jungs zum Einsatz.

Star Trek: Away Team

Außenmission auf Beta-Luna 23, doch Captain Picard ist gerade mit seinem Flötenspiel beschäftigt. Wie gut, dass die Föderation noch auf junge, willige Rekruten zählen kann, die sich, ohne mit der Wimper zu zucken, in höchste Lebensgefahr begeben. Es wurde Zeit, diesen verkannten Helden ein Denkmal zu setzen. Beim »Star Trek: Away Team« kommandieren Sie just einen Trupp genau dieser sonst namenloser Recken. Zu den Einsatzgebieten gehören natürlich voraussichtlich unterschiedliche Planeten, auf denen Sie sich in isometrischer Ansicht tummeln. Offenbar geben sich die Entwickler alle Mühe eine Art »Commandos« mit Star-Trek-Anstrich zu erschaffen. Sie kommandieren bald nicht nur talentierte Phaserschützen, sondern setzen auch Mediziner, Techniker, Wissenschaftler und Offiziere ein. Gerüchteweise sollen manche der bekannten Next-Generation-Charaktere bei einigen Missionen einen Gastauftritt absolvieren.

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Reflexive Entertainment
Vertrieb: Activision
Preview: PC Player 11/2000
Internet: www.activision.com

Die Siedler 4

Erfolgreiche Serien sterben bekanntlich einen langsamen Tod, egal wie viel oder wenig Neues den Entwicklern noch einfällt. Auch »Die Siedler 4« unterscheidet sich nach bisherigem Stand nur in einigen Details vom Vorgänger. Selbst die Grafik scheint weitgehend unverändert zu überleben, wenngleich es einige kleine Polierarbeiten gegeben hat. Römer, Mayas und Azteken befehden sich in der Hintergrundgeschichte zunächst untereinander, bevor ein ziemlich unangenehmes dunkles Volk auftaucht. Die Angehörigen dieser Rasse pflegen das ungewöhnliche Hobby, überall wo sie gehen und stehen penetrantes Schattenkraut auszusäen. Diese Pflanzen entziehen dem Boden die Nährstoffe und verwandeln das Land in eine trostlose Ödnis. Wie gut, dass es Gärtner gibt, die verdorrtes Land wieder rekultivieren. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich nichts geändert, nach wie vor erschließen Sie Rohstoffe, bauen Ihre Siedlungen aus und produzieren Soldaten für die Eroberung weiterer Gebiete.



Auf den zweiten Blick bemerkt jeder Kenner: Dies ist Die Siedler 4, nicht Die Siedler 3!

Genre: Aufbauspiel
Entwickler: Blue Byte
Vertrieb: Blue Byte
Preview: PC Player 5/2000; 8/2000; 12/2000
Internet: www.bluebyte.de

Throne of Darkness

Was tun, wenn man doch so tolle Ideen hat, der eigene Chef sie jedoch einfach ignoriert? Ganz einfach: Kündigen, eine eigene Firma aufmachen und die Einfälle selbst umsetzten. Genau diese Gedanken mögen auch zwei ehemalige Blizzard-Mitarbeiter gehabt haben, als Sie nach der Fertigstellung von »Diablo« keinen Anklang mit dem Vorschlag eines Samurai-Spiels fanden. Kurzerhand gründeten sie Click Entertainment und werkeln seither an einer Art asiatisch angehauchtem Diablo. Inspirieren ließen sich die Kreativlinge speziell von verschiedenen japanischen Sagen und Märchen sowie diversen Filmen. Dementsprechend exotisch wirken Gegner und Schauplätze für europäische Augen. Bei so viel fernöstlichem Flair fallen die spannenden Neuerungen zunächst gar nicht besonders auf. Dabei ist »Throne of Darkness« durchaus ambitioniert – so ziehen sie nicht mit einem einsamen Monsterplätter in den Kampf, sondern verwalten eine siebenköpfige Heldentruppe. Maximal vier davon dürfen gleichzeitig eingesetzt werden, die übrigen ruhen sich derweil auf einer virtuellen Reservebank aus.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Click Entertainment
Vertrieb: Havas Interactive
Preview: PC Player 1/2001
Internet: www.havas.de



Sushi statt Pommes, Samurais statt europäischer Diablo-Recken.

2. QUARTAL 2001

April/Mai/Juni

Alone in the Dark: The new Nightmare


Gehen wir Zombies vergiften im Park ...

Ein weiterer Wiedergänger steigt nach vielen Jahren aus der Gruft empor und will eine neue Spieler-Generation von seinem Unterhaltungs- und Gruselwert überzeugen. Um potenzielle Käufer nicht zu verunsichern, wurde mittlerweile die »4« aus dem Namen gestrichen, so wirkt der Titel des kommenden »Alone in the Dark« weniger nach Abklatsch. Tatsächlich will Infogrames nicht einfach einen Aufguss der – sogar Megasellern wie »Resident Evil« als Vorbild dienenden – Reihe abliefern, sondern neue Maßstäbe setzen. Lecker sieht bislang besonders die vorgerenderte Hintergrund-Grafik aus. Diesmal dürfen Sie abwechselnd sowohl Alone-Held Edward Carnby als auch eine fesche Altertums-Studentin gegen wilde Zombie- und Monsterhorden schicken. Auf einer Insel vor dem amerikanischen Bundesstaat Maine suchen Sie nach verschollenen Steintafeln und Ihrem vorher dort bei der gleichen Aktivität verschollenem Freund. Adventure-Elemente sollen stärker betont werden, und deshalb wird es nicht allein darauf ankommen, möglichst reaktionsschnell all die unterschiedlichen Gegnerarten zu beseitigen. Die Gruselpartie absolvieren Sie übrigens in klassischer Action-Adventure-Ansicht.

In dunklen Grüften lässt sich's gut munkeln.

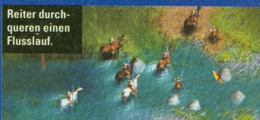
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Darkworks
Vertrieb: Infogrames
Preview: PC Player 6/2000
Internet: www.aloneinthedark.com


Eine Siedlung wird verteidigt.

Battle Realms

Aus der Masse der angekündigten Strategiespiele ragt besonders »Battle Realms« dank seiner Vielzahl frischer Ideen heraus. Kein Wunder, denn als Entwickler zeichnet Ed Castillo verantwortlich, der seinerzeit schon maßgeblich am ersten »Command & Conquer« beteiligt war. Um Orientierungsprobleme zu vermeiden wird die 3D-Umgebung aus einem starren Blickwinkel betrachtet, Sie sollen jedoch nach Belieben herumzoomen dürfen. Sie befehlen die Truppen eines von vier Clans – zur Wahl stehen Kelten, Ägypter, Japaner und ein geheimnisvoller Drachenclan. Voraussichtlich werden Sie maximal 25 Einheiten gleichzeitig führen, was das taktische Element unterstreicht. Alle Recken werden als einfache Bauern geboren, man darf daher frei entscheiden, welche Laufbahn die jungen Rekruten einschlagen. Bogenschützen, Speerkämpfer, Schwertträger und Priester sind die wichtigsten Kämpferarten. Jeder der Männer wird reiten können und darf die Pferde sogar beim Gegner stehlen. Viele bereits angekündigte intelligente Kleinigkeiten, wie verräterische aufgescheuchte Vögel oder die Nutzung eines Waldstücks als Versteck, sorgen für hohe Erwartungen.

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Liquid Entertainment
Vertrieb: noch unbekannt
Preview: PC Player 7/2000 (E3)
Internet: www.battlerealms.com

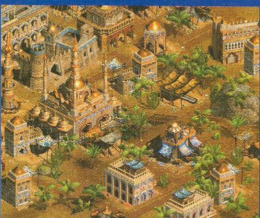

Reiter durchqueren einen Flusslauf.

Anno 1503

Seit vor zwei Jahren »Anno 1602« zu einem Siegeszug ohnegleichen ansetzte, war klar: dieser Titel wird mit Sicherheit einen Nachfolger erhalten. Bis dahin hatte kein im deutschsprachigen Raum entwickeltes Spiel derart hohe Verkaufszahlen erreicht wie dieser Aufbau-Hit aus Österreich. Das bewährte Grundkonzept wurde weitgehend beibehalten: Sie besiedeln im Wettlauf mit mehreren Computergegnern neuentdeckte Kolonien, erforschen diese Territorien, errichten Ortschaften und kurbeln durch Handel die Wirtschaft an. Zudem treten Sie mittels Diplomatie in Kontakt mit fremden Mächten oder entsenden Armeen in Feindesland. Die isometrische Ansicht des Vorgängers wurde beibehalten, mittlerweile gibt es jedoch 32 Höhenstufen und eine detailliertere Grafik. Nicht nur die für Ihre Aktivitäten zur Verfügung stehenden Landmassen sind großzügiger dimensioniert, auch die Karten sollen eine bis zu zehn Mal größere Grundfläche aufweisen. Neben den konkurrierenden Völkern sind Begegnungen mit Eingeborenen vorgesehen, wobei das Spektrum vom Eskimo über Indianer bis hin zum Piraten oder Südsee-Insulaner reicht. Ehrensache, dass all diese Einwohner eigene Architekturstile haben werden.


Aufbruch zu neuen Anno-Ufern.

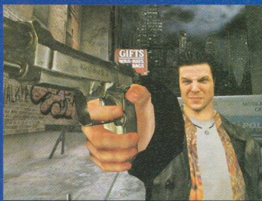
Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Max Design
Vertrieb: Infogrames
Preview: PC Player 10/2000
Internet: www.anno1503.de


Die Mauren werden vom Computer gesteuert.

Spiele-Ausblick

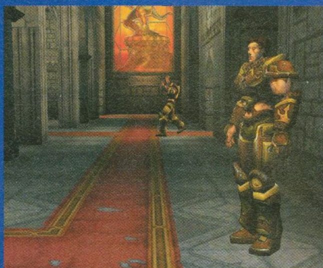
Max Payne

Die meisten Informationen zu Max Payne gibt es bislang über die ständigen Terminverschiebungen. Ansonsten ließ der enorm hohe Detailgrad der gezeigten Grafik sämtliche Betrachter aus den Latschen kippen. Die selbstentwickelte Grafik-Engine der finnischen Designer soll angeblich problemlos selbst winzige Einzelheiten der Spielfigur, der Waffen, der Umgebung und sogar von Patronenhülsen darstellen können. Sehr viel Mühe investieren die Entwickler auch in die Gestaltung möglichst lebensechter Gesichter. Von der Hintergrundgeschichte sind bislang nur wenige Details bekannt: Der New Yorker Polizist Max Payne meldete sich einst freiwillig dafür, die örtliche Mafia zu unterwandern. Schließlich war zuvor seine Familie von Junkies dahingemeuchelt worden, die unter dem Einfluss der gefährlichen Superdroge Valkyr standen. Brenzlig wird es, als Payne selbst unter Mordverdacht gerät und so von allen Seiten bedroht wird. Gesteuert wird der tragische Held wie bei einem Action-Adventure in der Außenansicht.



Gegen Kopfschmerz hilft Aspirin oder Max Payne.

Genre: Actionspiel
Entwickler: Remedy Entertainment
Vertrieb: Take 2 Interactive
Preview: PC Player 6/2000
Internet: www.maxpayne.com


Neue Engine, neues Glück.

Unreal 2

Wahrhaft protzig hören sich die Ankündigungen zu »Unreal 2« an: ein fünf Mal höherer Detailgrad als bei »Unreal« und »Unreal Tournament« sowie 3700 Polygone pro Charakter lassen Spieler-Herzen höher schlagen. Tatsächlich ist Unreal 2 als erster Vertreter der neuen Shooter-Generation geplant und soll nicht nur durch sein Polygonsystem beeindrucken. Riesige Außenareale werden eine eindrucksvolle Landschaft vorgaukeln, dank des Einsatzes neuartiger Technologien soll dennoch eine spitzenmäßige Frame-Rate erreicht werden. Sämtliche Spielfiguren können dank 40 simulierter Gesichtsknochen die Mimik verändern. Leider rückt Epic Megagames zur Hintergrundgeschichte und dem Solo-Modus bislang keine Informationen heraus, die Erfahrungen mit dem ausgezeichneten Vorgänger lassen jedoch auf eine dichte Atmosphäre hoffen. Ausgezeichnete Mehrspieler-Möglichkeiten sind bei Epic sowieso Ehrensache.

Genre: Actionspiel
Entwickler: Epic Megagames
Vertrieb: Infogrames
Preview: PC Player 13/2000
Internet: www.epicgames.com

Tropico

Je kleiner die Insel, desto großspuriger der örtliche Diktator. Auch bei »Tropico« wird dies wohl nicht anders sein, denn der Boss der lokalen Bananenrepublik sind Sie. Zunächst definieren Sie den Charakter Ihres Alter Egos, wobei zwischen einer ganzen Reihe verschiedener Eigenschaften wie Charisma oder sogar Bergbaukenntnissen gewählt werden kann. Natürlich hat jeder gute Despot auch seine negativen Seiten, leidet unter Verfolgungswahn oder Trunksucht. Mit derartigen idealen Voraussetzungen werden Sie antreten, die Wirtschaft des kleinen Eilands kräftig anzukurbeln. Zu den über 100 verschiedenen zur Verfügung stehenden Einrichtungen gehören Fernsehstationen, Kraftwerke und Bordelle genauso wie Busstationen und Taxistände. Polizeistationen sorgen für Sicherheit, die Geheimpolizei schüchtert Dissidenten ein. Natürlich fallen ständig Kosten für den Ausbau wie Unterhalt an und müssen durch Steuern wieder eingetrieben werden. Die liebevoll gestaltete Grafik verspricht trotz isometrischer Darstellung ein wahrer Augenschmaus zu werden.


Ein richtiger Diktator braucht auch richtig teure Monumente.

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Pop Top Software
Vertrieb: Take 2 Interactive
Preview: PC Player 9/2000
Internet: www.poptop.com

Warcraft 3

Beim dritten Mal wird alles anders: Nachdem Blizzard mehrere Jahre lang im Bereich Strategiespiele eine kreative Pause eingelegt hatte, war die Freude groß als endlich eine Fortsetzung der vielgeliebten »Warcraft«-Reihe angekündigt wurde. Natürlich sind die üblichen Eigenheiten der Echtzeit-Strategie allesamt vorhanden. Wie inzwischen üblich erfolgt die Darstellung von Einheiten und Landschaften in echtem 3D, doch um die Orientierung zu erleichtern betrachten Sie das Geschehen stets aus einem starren Blickwinkel. Das spielerische Grundkonzept beruht auf der Faustregel »weniger Einheiten mit mehr Fähigkeiten«. So sammeln wichtige Helden fleißig Erfahrungspunkte und finden zahlreiche nützliche Gegenstände. Fünf Rassen, darunter neben den Orks und Menschen auch Dämonen und Untote, betonen die Rollenspieleinflüsse. Dennoch soll das Schwergewicht nach wie vor eindeutig auf der Echtzeit-Strategie liegen. Deutlich wird dies auch dadurch, dass die meisten Einheiten wohl nicht von einer Mission zur nächsten übernommen werden dürfen. Ausnahmen wird es bei wichtigen Charakteren geben.

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Vertrieb: Havas Interactive
Preview: PC Player 3/2000, 13/2000, 1/2001
Internet: www.blizzard.de



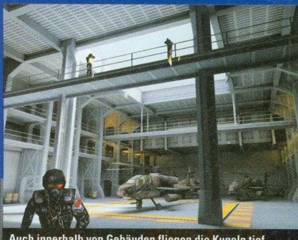
Ein Spähtrupp durchstreift eine Lava-Landschaft.

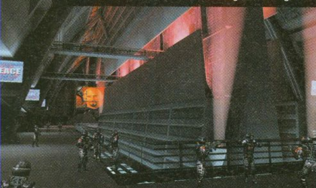
Spiele-Ausblick

3. QUARTAL 2001

Juli/August/September

Command & Conquer: Renegade


Auch innerhalb von Gebäuden fliegen die Kugeln tief.


Der riesige Tempel von NOD steht unter scharfer Bewachung durch strenge Soldaten.

Bislang waren die Begriffe »Command & Conquer« und Echtzeitstrategie quasi synonym. Wer jedoch in der zweiten Jahreshälfte zu einem C&C-Titel greift, der sollte sehr genau hinschauen, was er da zur Kasse schleppt. Eingefleischte Strategen könnten eine ziemliche Überraschung erleben, denn »C&C: Renegade« wird ein reinrassiges Actionspiel werden. In Außenansicht geleiten Sie darin Major Jack Shepherd durch all die Landschaften und Gebäude, die Sie bis dato als Fan der Strategie-Serie nur aus der Vogelperspektive kennen. Vorsichtiges Anschleichen oder ein lautloses Ausschalten von Gegnern soll belohnt werden, doch natürlich kommen auch Shepards Knarren zum Einsatz. Bemerkenswert ist die geplante Fähigkeit Fahrzeuge zu entwenden und selbst zu steuern. Bislang sind Buggys, Panzer, Helikopter und sogar Tiberium-Ernter für solche Spritztouren vorgesehen. Außerdem hat sich Westwood ganz bescheiden vorgenommen, mit der selbstentwickelten Grafik-Engine sämtliche Konkurrenten in den Schatten zu stellen. Wir sind gespannt.

Genre: Actionspiel
Entwickler: Westwood Studios
Vertrieb: Electronic Arts
Preview: PC Player 2/2000
Internet: www.westwood.com


Wohl schlecht gefrühstückt, der Herr ...

Duke Nukem Forever

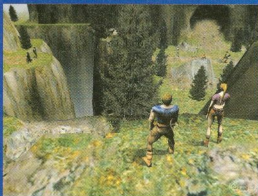
Es gibt Titel, die haben eine ewige Entstehungsgeschichte. »Duke Nukem Forever« dürfte nach dem Erscheinen von »Daikatana« und »Diablo 2« wohl endgültig den Ehrentitel für die längste Entwicklungsphase einheimsen. Zunächst verwarfen die Designer die eigene Grafik-Engine und griffen zu der von »Quake 2«, 1998 erfolgte dann der Umstieg auf »Unreal« als neue Basis. Mittlerweile sind über zwei Jahre vergangen und die halbe Spielewelt wartet auf neues Bildmaterial um abzugleichen, ob die inzwischen von 3D Realms aufgebohrte Unreal-Plattform noch mit der Konkurrenz mithalten kann. Damalige Bilder wirkten jedenfalls sensationell. Ein weiterer Trumpf dieses Titels ist sicherlich die herrlich-abgedrehte Hauptperson, eine der originellsten Computerspiele-Persönlichkeiten überhaupt. Kürzlich erfolgte übrigens ein Wechsel des Vertriebs: Gerüchteweise lehnte Infogrames die Veröffentlichung dieses nicht gerade sanften Spiels aus Image-Gründen ab, der Duke kroch daraufhin unter die Fittiche von Take 2.

Genre: Actionspiel
Entwickler: 3D Realms
Vertrieb: Take 2 Interactive
Preview: PC Player 12/1999
Internet: www.3Drealms.com

Dungeon Siege

Chris Taylor auf Abwegen: Der Vater des Strategiehits »Total Annihilation« bastelt seit geraumer Zeit an einem Rollenspiel. Genauer gesagt möchte er eine völlig neuartige Synthese aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie erreichen. Wie bei einem typischen Rollenspiel haben die Figuren Charakterwerte und durchleben eine abenteuerliche Geschichte. Andererseits stoßen im Verlauf der Handlung bis zu zwei Dutzend Kämpfer zu Ihrem Team hinzu, und diese Riesengruppe wird eben mit der Echtzeitbedienung – per Rahmen und Mausklick – kommandiert. Wegpunkte und Formationen sind ebenfalls im Befehlsrepertoire enthalten, auch wenn Sie oftmals einfach in finstere Dungeons einsteigen und diese in typischer Rollenspiel-Manier plündern. Zur Hintergrundgeschichte möchte sich Taylor bislang nicht äußern, dem Augenschein nach dürfte es jedoch eine typische Fantasy-Story sein, bei der ein Held zunächst alleine loszieht, um ein fesselndes Geheimnis aufzuklären. Bei Vorführungen konnte bislang speziell die liebevol gestaltete 3D-Grafik faszinieren.


BSE fordert offenbar auch hier seinen Tribut.


Dank Weitsicht sind herannahende Gegner rasch zu identifizieren.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Gas Powered Games
Vertrieb: Microsoft
Preview: PC Player 4/2000
Internet: www.microsoft.com

Emperor: Battle for Dune



Gleich zerbröselt es die Harkonnen-Raffinerie.



Der eisige Heimatplanet der Ordos.

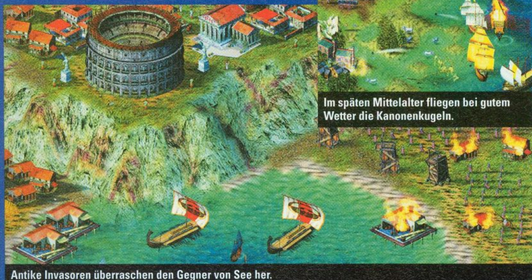
Westwoods Revolution der Echtzeit-Strategiespiele begann schon Jahre vor dem ersten »Command & Conquer« - mit einem recht unscheinbaren Titel namens »Dune 2«. Damals tauchten zum ersten Mal all die Elemente in einem Strategiespiel auf, die heute noch typisch für das Genre sind. Erneut dient die Geschichte um den Wüstenplaneten Arrakis nun als Versuchsballon, denn erstmals erscheint mit diesem Programm ein Westwood-Strategiespiel in 3D. Auf fünf Planeten tragen die drei rivalisierenden Häuser Atreides, Harkonnen und Ordos Schlachten miteinander aus. Dabei tauchen auch fünf Nebenvölker auf, das bekannteste davon sind die wüstenbewohnenden Fremen. Der Spielverlauf entspricht voraussichtlich dem eines typischen Echtzeit-Spiels: Sie errichten Basen, produzieren Einheiten und schicken diese an die Front. Bemerkenswert ist die nicht-lineare Kampagnenstruktur sowie der geplante umfangreiche Mehrspieler-Bereich des in England entwickelten Titels.

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Intelligent Games/Westwood Studios
Vertrieb: Electronic Arts
Preview: PC Player 12/2000; 13/2000
Internet: www.igl.co.uk

Empire Earth

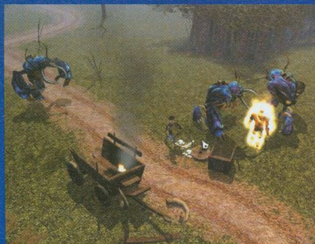
Wenn das kein beeindruckender Anspruch ist: Da wagt sich ein Entwickler-Team tatsächlich daran, die gesamte Menschheitsgeschichte in einem Echtzeit-Strategiespiel wieder aufzurollen. Beginnend mit Keulen-Klopereien geht es über Antike, Mittelalter, Renaissance, Industrialisierung, Gegenwart bis hin in die Zukunft. Zusammen mit den Epochenwechseln verbessern sich die Waffentechnologien , wobei auch Völker mit unterschiedlichem Entwicklungsstand aufeinander prallen können. Bei den Kampagnen steht jeweils immer ein bestimmtes Volk im Mittelpunkt, zwölf Kulturkreise sind bislang vorgesehen. In punkto Rohstoffmanagement werden »Age of Empires«-Kenner sich gleich wie zuhause fühlen, obwohl ständig weitere Ressourcen hinzukommen. Ins Schwärmen geraten könnte man übrigens angesichts der bislang gezeigten, dreidimensionalen Grafik.

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Stainless Steel Studios
Vertrieb: Havas Interactive
Preview: PC Player 13/2000
Internet: www.empireearth.com



Im späten Mittelalter fliegen bei gutem Wetter die Kanonenkugeln.

Antike Invasoren überraschen den Gegner von See her.



Ein D&D-Rollenspiel in echtem 3D.

Neverwinter Nights

Na, wenn das keine kleine Sensation ist. Die Macher des erfolgreichen »Baldur's Gate« setzen bei Ihrem jüngsten Spross ganz auf echtes 3D. Doch nicht genug der Neuerungen: Bioware will tatsächlich den Geist typischer Pen-and-Paper-Rollenspiele für den Computer umsetzen. Ein Ergebnis dieser Bemühungen ist der umfangreiche Mehrspieler-Modus, wobei ein eigenes Portal für Online-Spieler eingerichtet werden wird. Menschliche Spielleiter werden voraussichtlich sogar den Verlauf der Handlung verändern können. Die aus 38 einzelnen Modulen zusammengesetzte Kampagne soll jedoch auch problemlos von Solisten zu bewältigen sein und selbst ohne real existierende Kampfgefährten reichlich Spielspaß liefern. Derzeit arbeiten die Designer noch an der Ausbalancierung und vielen wichtigen Einzelfragen, die letztlich entscheidend für das Gelingen dieses Projektes sein werden. Ein ausführliches Preview über Neverwinter Nights lesen Sie ab Seite 34 in dieser Ausgabe.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Vertrieb: Virgin Interactive
Preview: PC Player 2/2001
Internet: www.bioware.com

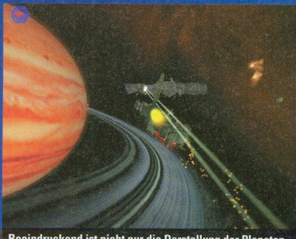


Realistische Lichteffekte dank neuer Engine.

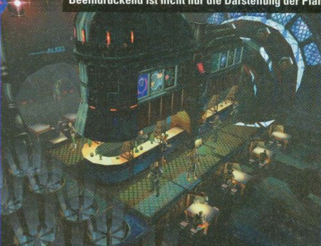
Spiele-Ausblick

4. QUARTAL 2001

Oktober/November/Dezember



Beeindruckend ist nicht nur die Darstellung der Planeten.

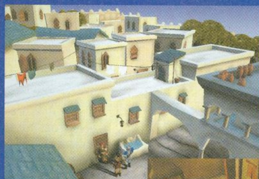


Zu den Freelancer-Schauplätzen gehört auch diese ungewöhnliche Bar.

Freelancer

Trotz des Abgangs von Altmeister Chris Roberts wird »Freelancer« mit Hochdruck weiterentwickelt – Gott sei Dank, denn was bislang von diesem Titel an die Öffentlichkeit drang war äußerst vielversprechend. »Elite«- und »Privateer«-Fans dürfte ob der geplanten Features das Wasser im Munde zusammenlaufen. Während vier Machtblöcke im ausgehenden 30. Jahrhundert um Einfluss ringen, treffen sich in schummrigen Kneipen am Rande des Universums die Glücksritter und lassen sich für mitunter obskure Aufträge oder Transportmissionen anwerben. Zu diesen Abenteurern gehören auch Sie und versuchen folglich genügend Geld mit zwielichtigen Aufträgen, als Kopfgeldjäger oder Händler einzusacken, um Ihren Raumer mit dem neuesten technischen Schnickschnack auszustatten. Mit vom Feinsten werden offenbar die spannenden Raumkämpfe ausfallen, bei den gezeigten Szenen entstand eine äußerst dichte Atmosphäre. Natürlich gibt es auch eine interessante Rahmenhandlung, dennoch sollen die Ihnen gewährten Freiheiten äußerst umfangreich ausfallen. Kurz und gut: ein Knaller für Weltraum-Freunde.

Genre: Actionspiel
Entwickler: Digital Anvil
Vertrieb: Microsoft
Preview: PC Player 7/2000 (E3)
Internet: www.digitalanvil.com



Wer möchte hier nicht Urlaub machen ...

Eine kleine Wirtshaus-Schlägerei.

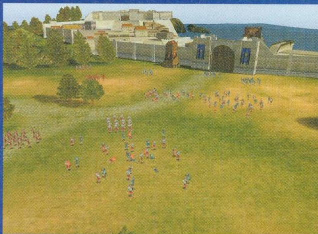
Heart of Stone

Ein Strategiespiel ohne Einheiten, ein Adventure ohne Inventar und ein Rollenspiel ohne Erfahrungsstufen – all das ist »Heart of Stone«. Tatsächlich brütet »Commandos«-Erfinder Pyro Studios derzeit über einem völlig neuen Spielkonzept und sträubt sich daher gegen eine eindeutige Genre-Zuordnung. Chefdesigner Ignacio Pérez Dolset waren immerhin einige Informationen zu entlocken: In der Haut eines Studenten machen Sie sich im Spanien zur Zeit der Inquisition auf die Suche nach den Mördern Ihres Onkels. Dabei stehen Reisen nach Frankreich, Rhodos, Nordafrika und Rom an, während derer zahlreiche Kämpfe zu überstehen sind. Im weiteren Spielverlauf kommen bis zu sechs Kameraden hinzu, die jeweils eigene Spezialfertigkeiten besitzen. Diese Begleiter dienen quasi als Schlüssel für die Lösung der vorhandenen Rätsel. Pyro selbst bezeichnet Heart of Stone als Strategiespiel mit Adventure-Elementen. Das Geschehen wird übrigens mit einer äußerst hübsch anzusehenden 3D-Grafik präsentiert.

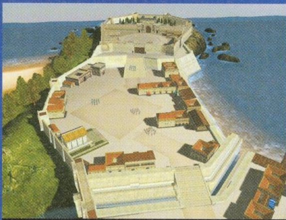
Genre: Strategiespiel
Entwickler: Pyro Studios
Vertrieb: Eidos Interactive
Preview: PC Player 4/2000
Internet: www.eidos.de

Praetorians

Offenbar haben die Designer bei Pyro Studios eine Vorliebe für historische Szenarien, jedenfalls sollen Sie beim Titel »Praetorians« in die Antike entführt werden. In der Rolle eines römischen Feldherrn führen Sie Legionen in die unterschiedlichsten Gegenden des Imperiums und kämpfen dort für die Ehre Roms. Da das Geschehen sich an der Realität orientieren soll, entfallen der Aufbau von Gebäuden, das Einsammeln von Rohstoffen und die Produktion von Einheiten. Vielmehr müssen Sie die zur Verfügung stehenden Einheiten möglichst geschickt einsetzen. Stets kommandieren Sie nicht einzelne Soldaten, sondern komplette Verbände, die in unterschiedlicher Formation in die Schlacht ziehen. Bewusst setzen die Entwickler auf eine dreidimensionale Darstellung und rechnen angesichts der beeindruckenden Grafik mit einer raschen Akzeptanz durch die Spieler. **(tw)**



Die Belagerung einer römischen Stadt.



Die bemerkenswerte 3D-Optik macht Lust auf mehr.

Genre: Strategiespiel
Entwickler: Pyro Studios
Vertrieb: Eidos Interactive
Preview: PC Player 4/2000
Internet: www.eidos.de

SHINING

THOMAS WERNER



Bis vor kurzem galt Dave Perry als absolutes Megatalent mit Kultstatus. Sein »Earthworm Jim« sorgte für Umsatzrekorde, »MDK« wurde von den Kritikern bejubelt. Auch sein nächstes großes Projekt, das ausgesprochen originelle »Messiah« nahmen die Fachjournalisten mit Wohlwollen auf. Doch offenbar war die Story zu abgefahren, das Thema nichts, was die Spieler interessierte. Weltweit verkaufte sich der Titel läppische 30 000 Mal – von den erzielten Einnahmen könnte man gerade die Heizkosten seiner Firma bezahlen, und das auch nur, weil Shiny

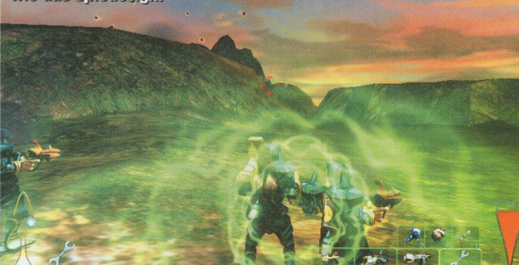
»In Schönheit sterben.«

in Kalifornien ansässig ist. Seit diesem Debakel hat Perry in der Branche den Ruf eines angezählten Boxers. Das weitere Schicksal von Shiny hängt jetzt davon ab, ob vom ebenfalls sehr ungewöhnlichen »Sacifice« eine nennenswerte Stückzahl abgesetzt werden kann. Perry ist nicht allein: Fast alle anderen Entwickler mit ähnlich abgefahrenem Stil erlitten - trotz brillanter Grafik und genialer Ideen - ebenso spektakulär Schiffbruch. Ob »Battlezone 2«, »MDK 2« oder »Evolva«: Jeder dieser Titel musste trotz hoher Qualität mangels Käuferinteresses qzasi in Schönheit sterben. »Giants« droht jetzt ähnliches Ungemach. Werden sich genügend Spieler von der leckeren Grafik anlocken lassen und die abgedrehten Einfälle akzeptieren? Wir werden ja sehen, ob Innovationen in den Zeiten des Morhuhns noch geschätzt werden.

PC PLAYER SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

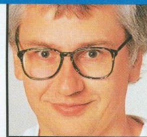
SPIEL DES MONATS



78 Giants

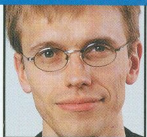
Auf ins Abenteuer: Die Grafik ist hier ebenso phantastisch wie das Spiedesign.

Das PC-Player-Testteam



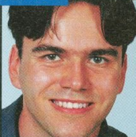
MANFRED DUY (md)

- **Lieblings-Genres**
  Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
  Soundgarden: Superunknown
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Call to Power 2
  Diablo 2
  Age of Empires 2: The Conquerors
- **Auf meinem Nachttisch**
  Seinfeld-Episodenführer
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Tropico, Warcraft 3



UDO HOFFMANN (uh)

- **Lieblings-Genres**
  Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem CD-Spieler**
  Lamb: Lamb
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Flucht von Monkey Island
  Colin McRae Rally 2.0
  Giants: Citizen Kabuto
- **Auf meinem Nachttisch**
  Handy-Bedienungsanleitung
- **Ich freue mich auf**
  Dungeon Siege
  NBA Live 2001
  Neverwinter Nights



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Lieblings-Genres**
  (Aufbau-)Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Spieler**
  Dinosaurier: Im Reich der Giganten
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Age of Empires 2
  Der Patrizier 2
  Sacrifice
- **Auf meinem Nachttisch**
  Der Spiegel
- **Ich freue mich auf**
  Black & White
  Startopia
  Mafia



HEINRICH LENHARDT (hl)

- **Lieblings-Genres**
  Sport- und Rollenspiele, Action-Adventures
- **In meinem CD-Spieler**
  Everclear: Good Times for a bad Attitude
- **Auf der Privat-Festplatte**
  American McGee's Alice
  FIFA 2001
  Baldur's Gate 2
- **Auf meinem Nachttisch**
  J.K. Rowling: Harry Potter and the Chamber of Secrets
- **Ich freue mich auf**
  Neverwinter Nights
  Empire Earth



LUC MARTIN (luc)

- **Lieblings-Genres**
  Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**
  Bigod_20: The Bog
- **Auf der Privat-Festplatte**
  Warlords 3 – Darklords Rising
  Sea Dogs
- **Auf meinem Nachttisch**
  Terry Goodkind: Faith of the Fallen
- **Ich freue mich auf**
  Neverwinter Nights
  Morrowind
  Warlords 4

TESTS

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

GRAFIK
Schöne Aussichten oder hässliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND
Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG
Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT
Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG
Idealerweise ist sie so leckerleicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wüsten ernten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER
Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS
Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskästen beizusteuern.

Wertungsskala

0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



DAS PCPLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscar«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser begehrten Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

▲ PRO
- GELUNGENE ATMOSPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDICHTE

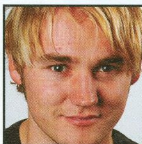
▼ CONTRA
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PCPLAYER SPIELSPASS **83**



JOE NETTELBECK (jn)
- **Lieblings-Genres** Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler** Crosby, Stills, Nash & Young: Deja Vu
- **Auf der Privat-Festplatte** Baldur's Gate 2, Call to Power 2, TechnoMage
- **Auf meinem Nachttisch** Michael Crichton: Timeline
- **Ich freue mich auf** Arcanum, Tropico, Mech Commander 2



JOCHEN RIST (jr)
- **Lieblings-Genre** Ego-Shooter, Geschicklichkeitsspiele
- **In meinem DVD-Spieler** James Bond 007 Goldfinger
- **Auf der Privat-Festplatte** Colin McRae Rally 2.0, Mech Warrior 4, Tony Hawk's Pro Skater 2, Quake 3: Team Arena, Giants
- **In meinem Papierkorb** Jetfighter 4
- **Ich freue mich auf** Serious Sam, Clive Barker's Undying



MARTIN SCHNELLE (mash)
- **Lieblings-Genres** Simulationen, Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem DVD-Player** The Abyss (Special Edition)
- **Auf der Privat-Festplatte** MechWarrior 4, Colin McRae Rally 2.0, B-17: The Mighty Eighth
- **Auf meinem Nachttisch** Patrick Robinson: Kilo Class
- **Ich freue mich auf** Duke Nukem Forever (wenn's denn mal kommt), Black & White, Wercraft 3



STEFAN SEIDEL (st)
- **Lieblings-Genres** Action-Rollenspiele, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** Chris de Burgh: Ultimate Collection
- **Auf der Privat-Festplatte** Diablo 2 (englisch) (inzwischen 4. Akt, Hölle)
- **Auf meinem Nachttisch** Weihnachts-Wunschzettel: Eigenes Holo-Deck Hat nicht geklappt...
- **Ich freue mich auf** Anno 1503, Black&White



THOMAS WERNER (tw)
- **Lieblings-Genres** Strategie, 3D-Action, Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler** Red Hot Chili Peppers: Californication
- **Auf der Privat-Festplatte** American McGee's Alice, Colin McRae Rally 2, Flucht von Monkey Island
- **Auf meinem Nachttisch** Brigitte Hamann: Hitlers Wien
- **Ich freue mich auf** Empire Earth, Mech Commander 2

Action-Strategie für Profis

GIANTS CITIZEN KABUTO

ENTWICKLER: Planet Moon Studios **VERTRIEB:** Virgin **TESTVERSION:** Beta vom Dezember 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 10 (Netzwerk/Internet) **INTERNET:** www.interplay.com/giants/ **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM, 16 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/800, 256 MByte RAM, 32 MByte 3D-Karte

Dieses Spiel bietet alles, was man braucht, um einen Hit zu landen: raffinierte Technik, brachiale Action und Sexappeal.



VIDEO AUF CD A



Stranger in a strange world: Ist dieses Wesen bösartig? Nachdenklich? Oder gar schüchtern?

FAKTEN

- Einzigartige Mischung aus Action und Echtzeitstrategie
- Besteht aus 15 Kapiteln
- Je fünf Kapitel lang steuern Sie drei völlig unterschiedliche Figuren:
- Die Meccaryns, außerirdische Söldner
- Die Sea-Reaper-Frau Delphi, eine Art blaue Nixe
- Kabuto, ein künstlich erschaffenes Wesen im King-Size-Format
- 3D-Karte Pflicht



Die Meccs, mechanische Söldner, lassen gar zu gerne ihre Waffen sprechen, wie dieser Reaper gleich merken wird.

Hier spricht Kabuto: »Hallo, Leser! Mich Kabuto! Mich feines, großes Monster. Kabuto mächtig stark. Du nicht mögen Kabuto? Wirst sollen bereuen. Kabuto kommen vorbei, machen Kratzer in Lack von Dein Auto. Hahaha.«

Ja, die gekränkte Eitelkeit von 30 Meter hohen Urviechern kann fürchterliche Folgen haben. Aber der Reihe nach. Warum will Kabuto einfach nur geliebt werden? Warum hat er diesen fürchterlichen Mundgeruch? Und was hat er nur gegen Ihr Auto?

Es war einmal ein Inselreich

»Giants – Citizen Kabuto« spielt in einem wunderschönen, radioaktiv verstrahlten Inselreich irgendwo inmitten des Weltalls. Die fünf Meccarine-Söldner Baz, Tel, Reg, Gordon und Bennett sind auf dem Weg zum Ferienplaneten Majorca, als sie zufällig mit ihrem Raumschiff an diesem Paradies vorbeifliegen. Es kommt, wie es kommen muss (ansonsten wäre das Spiel vorbei): Die Söldner, kurz Meccs genannt, verunglücken und werden voneinander getrennt. Sie als Spieler schlüpfen in die Rolle des Anführers Baz und haben zunächst nur das Ziel, Ihre Kumpels wiederzufinden und so schnell wie möglich von der Insel zu verschwinden. Auf Radioaktivität stehen Sie nicht so, auch wenn das ganz niedliche Lichteffekte gibt.

Was Baz nicht weiß: Auf dem Inselreich tobt die Tyrannei. Königin Sappho, die Herrscherin der Sea Reapers, will die Macht an sich reißen. Mit Hilfe des Giganten Kabuto will sie die rebellischen Smarties zur Räson bringen, die sich gegen

ihr Regime auflehnen. Doch Delphi, ihre wunderschöne Tochter, kann diesem Treiben nicht länger zusehen. Noch kurz zur Klärung: Sea Reapers sind Wasserkreaturen, die aber auch an Land existieren können, Smarties sind kleine und furchtlose Kobolde mit großen Köpfen. Und Delphi und Kabuto werden Sie im Verlauf des Spiels noch ganz genau kennen lernen.

Baz allein auf der Insel

Aber im Moment hockt halt bloß der Söldnerchef alleine auf der Insel und will nach Majorca. Wie in einem reinrassigen Shooter geben Sie ihm per Tastatur Bewegungskommandos und lassen ihn per Maus umherblicken. Die Inselgrafik ist hervorragend: Sanft rauscht die Brandung an den Strand der Insel, Sauriervögel fliegen umher, eine pompöse Musik, die in jedem Irlanddrama à la »Rob Roy« gute Dienste leisten würde, sorgt für angemessene Stimmung. Wo sind bloß die Genossen? Zum Glück verfügt Baz über eine Karte, auf der sogar der Absturzpunkt von Kumpel Tel vermerkt ist.

Während Baz sich in Richtung Tel aufmacht, bemerkt er aber, dass das Inselchen nicht so friedlich ist, wie es zunächst den Anschein hatte. Leider hat er nur seine Standardknarre dabei, aber die winzigkleinen Reaper, die den Zerg aus dem Strategiespiel »Starcraft« übrigens sehr ähnlich sehen, lassen sich damit noch gut überwinden.

Man merkt Giants an, dass das Programmierteam zu einem großen Teil aus ehemaligen Shiny-Angestellten besteht. Die Spielewelt macht anfangs diesen typisch psychedelischen, etwas abgehobenen Eindruck, der fast alle Shiny-Spiele (»Messiah«, »MDK«, und so weiter) kennzeichnet. Die Smarties, denen Baz schon bald begegnet, wirken nicht sehr sympathisch. Erst mit längerer Spieldauer schwindet dieser Eindruck. Das liegt zum einen an dem eigenwilligen Humor der Kobolde, an den man sich erst gewöhnen muss, zum anderen merkt man erst nach einiger Spielzeit, wie geschickt die Hintergrundgeschichte konstruiert wurde. Jedes der 15 Spielekapitel besteht aus mehreren Teilen, und zu jedem neuen Unterkapitel gibt es eine Zwischensequenz. Im Lauf des Spiels kommt daher einiges an Story zusammen.

Die starke Truppe von Baz

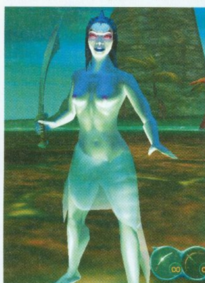
In praktisch jeder Untermission, in jedem Kapitel wird Ihnen etwas Neues geboten. Sobald Sie Ihre Untergebenen gefunden haben, können Sie diesen Kommandos geben. Die Truppe begleitet Sie, greift ausgewählte Ziele an oder schützt bestimmte Orte. Jeder der Söldner, die Baz nach und nach zusammensucht, hat seinen eigenen Charakter und eine unverwechselbare Stimme, die in der Übersetzung hervorragend rüberkommt. Wenn alle fünf Meccs beisammen sind, ist aus dem ehemals schwächlichen Söldner der Anführer einer gefährlichen Truppe geworden, die fast keinen Feind mehr zu fürchten hat.

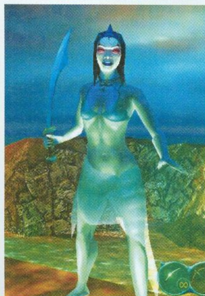


Der großmütige Kabuto, seines Zeichens Obermac, freut sich schon darauf, Sie in der Welt von Giants zu begrüßen.

Dazu trägt auch die Ausrüstung bei, die erstaunliche Möglichkeiten bietet. Sie können bis zu vier verschiedene Waffen tragen (siehe Randstreifen auf Seite 82), Handgranaten oder Minen finden und außerdem Spezialausrüstung einsetzen. Diese verbraucht zwar Energie (ein Balken unten links zeigt sie an), sie regeneriert sich aber schnell und kann für die unterschiedlichsten Geräte verwendet werden. Per Jetpack können die Meccs dann kurze Strecken fliegen, ein Schutzschild bewahrt vor den schädlichen Einflüssen der bösartigen Umwelt und ein Reparaturgerät heilt Lebensenergie.

Das ist auch gut so, denn die Gegner werden immer größer und gemeiner. Mit stumpfsinnigem Ballern ist gegen die Feinde selbst mit der besten Ausrüstung kein Kraut gewachsen, Sie müssen fast immer überlegt vorgehen. So erscheinen im Spielverlauf Kasernen, in denen immer wieder neue Gegnertruppen erschaffen werden. Diese sollten Sie durch blitzartige Überfälle zerstören. Den Wachen auf hohen Türmen hingegen, welche die ganze Gegend überblicken können, nähern Sie sich besser still und heimlich per Tarnausrüstung oder erledigen sie aus großer Entfernung mit Ihrem Scharfschützengewehr. Und gegen Ende der Mecc-Kampagne müssen Sie sogar - wie bei einem Echt- →





Indizierung einmal anders: Den Amerikanern war das freizügige Outfit der Wassernixe Delphi zu gewagt. In der europäischen Version (oben) darf sich die blauhäutige Schönheit noch ungezwungen bewegen, in der amerikanischen Version trägt sie brav einen BH.

ECHTE WELT



Fast alles, was Ihnen vor die Flinte kommt, kann auch zerstört werden, selbst Bäume und Mauern.

JOCHEN RIST



Giants gehört wie »Alice« und »Sacrifice« zu den neuen Grafik-Krachern, die auf einer GeForce-Karte einfach unverschämt gut aussehen. Wer es allerdings in höchster Detailstufe spielen möchte, der braucht nicht nur eine GeForce 2 GTS, sondern auch einen leistungsstarken Hauptprozessor (ab 800 MHz aufwärts). Doch nicht nur auf die Grafik wurde großer Wert gelegt – auch in punkto Spielbarkeit und Abwechslung trafen die Entwickler voll ins Schwarze. Wer schon die Charaktere aus den beiden MDK-Teilen mochte, wird sich in Giants sofort heimisch fühlen. Anfangs mögen die Umgebungen steril und die Animationen etwas hakelig sein – doch der schräge Humor, die Cartoon-Grafik und gelegentliche Sprünge vom Action- ins Strategie-Genre versöhnen schnell.

»Ein guter Grund, den PC aufzurüsten.«

CHARGE-ATTACK



Dieses Viech heißt Charger und hat nur ein Lebensziel: den bedingungslosen Angriff.

Giants

SO BAUT MAN EINE BASIS IN GIANTS CITIZEN KABUTO

Sowohl die Meccs als auch Delphi müssen im Spielverlauf eine Basis bauen. Das Programm erinnert in solchen Momenten sehr an ein Echtzeit-Strategiespiel. Diese ungewöhnliche Verquickung wollen wir Ihnen hier Schritt für Schritt darstellen.

Delphi hat sich von Ihrer Mutter losgesagt. Zusammen mit ihrem Smartiemeister, der sie in der Magie unterweist, ist sie in einer Einöde gestrandet, im Norden befindet sich eine Kaserne voll mit feindlichen Truppen. Eine Basis muß her, wenn Delphi überleben will.

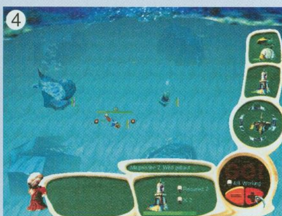




Damit sich in der Basis etwas tut, müssen Sie Smarties als Arbeiter besorgen, kleine Kobolde, die in der Umgebung wohnen. In einem nahen Smartiedorf entdeckt Delphi zum Glück sehr schnell einen, der auch sofort mit dem Bau der Basis beginnt.

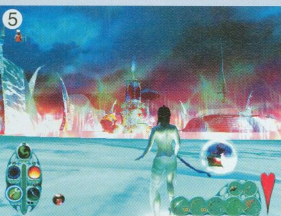
Aber auch die gutmütigen Smarties arbeiten nur, wenn sie satt sind. Damit die Arbeit nicht stockt, muss Delphi auf die Jagd gehen. Vimps sind leicht zu schlachten, aber schwer zu finden, da sie sich in kleinen Herden ständig von Ort zu Ort bewegen.

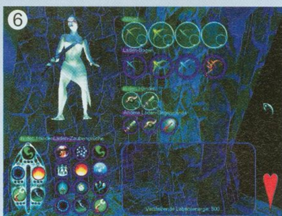




Inzwischen tummeln sich vier Smarties in der Basis. Per Baubildschirm überwachen Sie den Fortschritt der Arbeiten, kontrollieren, wie viel Nahrung noch da ist, und geben Schutzschilde in Auftrag. Bald werden Reaper-Wachen angreifen.

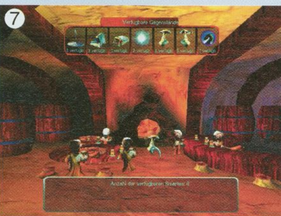
Mit Schutzschirmen sieht die Basis äußerst stattlich aus. Nun kann sie außerdem Attacken von Reaper-Wachen standhalten, wenn Delphi gerade auf der Jagd ist oder weitere Smartie-Arbeiter sucht. Und diese Angriffe werden immer heftiger.





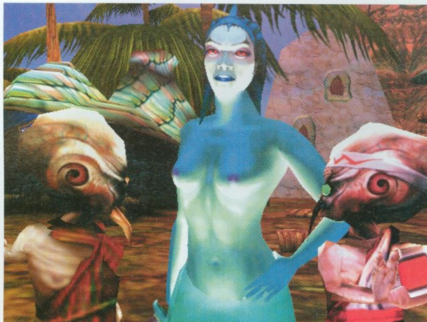
Eine voll ausgebaute Basis besitzt unter anderem einen Magieladen. Hier kann sich Delphi mit zwölf verschiedenen Zaubersprüchen, Waffen, Minen oder Medikamenten ausstatten. So lange, wie die Basis steht, ist das Angebot unerschöpflich.

Eine richtige Basis hat außerdem ein Gildenhaus. Wenn die trinkfesten Smarties hier sorglos bechern können, unterstützen sie Delphi beim Bau von Geschützen, Tarntürmen, einem Teleportationsportal und sogar einer Seemonster-Herbeirufanlage.





So, dieses Geschütz steht. Die Basis erschuf sich keineswegs leicht. Ununterbrochen attackierten die misanthropischen Reaper die Anlage. Es gehörte einiges an Überlegung dazu, ihre Angriffe abzuwehren. Delphi durfte die Basis immer nur kurz verlassen.


Delphi erfreut sich bei den Smarties großer Beliebtheit. Aber auch für arme Computerspieler (und -spielerinnen) hat sie immer ein freundliches Wort übrig.

→ zeitstrategiespiel - eine Basis bauen (siehe gegenüberliegende Seite).

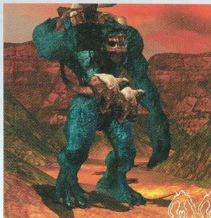
Delphi, so schön, so blau
Wenn Sie glauben, nun könnte Sie nichts mehr überraschen, wechseln Sie plötzlich die Spielfigur und übernehmen die praktisch nackte Delphi, welche im Laufe der Geschichte Bekanntschaft mit den Meccs geschlossen hat. Das Spiel muss dann völlig neu erlernt werden, denn Delphi besitzt ganz andere Fähigkeiten. So kann sie beispielsweise zaubern. Zwölf verschiedene Sprüche, vom klassischen Feuerball bis hin zu einem mächtigen Tornado, der fast alle Gegner hinwegfegt, lassen kaum Wünsche offen. Und obwohl Delphi so fragil wirkt, hält sie mehr aus und richtet auch mehr Schaden an als die Meccs. Das verwundert aber eigentlich nicht, denn eine Frau, die über keine größere Garderobe verfügt als einen durchsichtigen Schleier um die Hüften, legt ganz offensichtlich keinen Wert auf weltliche Vergnügungen und zählt vermutlich auch Holzhacken zu ihren liebsten Hobbys. Sehr praktisch ist ihre begrenzte Flugfähigkeit (eine Art »Luftreiten«), welche sie öfter einsetzen kann als die Meccs ihre Jetpacks und mit der Sie auch viel schneller vorankommt. Das ist wichtig, denn die Meccs sind zu fünft. Steuern Sie Baz, können Sie Ihre Kollegen zum Schutz Ihrer Basis zurücklassen und alleine auf Nahrungssuche gehen, Delphi aber ist allein auf sich angewiesen. Um eine gewisse Omnipräsenz zu erreichen, ist der Zauberspruch Teleportation sehr nützlich. Delphi ist zudem der einzige Charakter, der mit einem Jetski umgehen kann. Dieser Hochgeschwindigkeits-Apparat bringt abermals ganz neue Elemente ins Geschehen, nämlich Rennspieleinflüsse. Und tatsächlich muss Delphi im Spielverlauf (nicht ganz freiwillig) an einem Rennen teilnehmen, in dem es um erheblich mehr geht als um Weltmeisterschaftspunkte.

Kabuto, so groß, so gemein
Krönender Abschluss von Giants ist der Namensgeber Kabuto, ein urweltliches Monster mit einem geschätzten Kampfgewicht von 900 Tonnen. Wir wollen an dieser Stelle nicht verraten, wieso Sie auf einmal dieses Monster verkörpern, aber seien Sie beruhigt, es dient edlen Zielen, auch wenn die eingesetzten Mittel von Kabuto wenig edel wirken. Anfangs ist das Monster noch recht klein, nicht größer als sechs Meter, und auf den Verzehr von Smarties angewiesen, um zu wachsen. Smarties leben in Häusern, die Sie erst kaputt machen müssen. Das macht Spaß. Das interessanteste daran ist der Perspektivenwechsel. Als Sie noch Baz oder Delphi steuerten, waren Häuser das, was Sie für jedermann sind: große Steingebäude, die man betreten kann. Eventuell erwarb man dort neue Ausrüstungsgegenstände oder frischte seine Lebensenergie auf. Als Kabuto bewegt man sich durch dieselbe Welt wie vorher, aber die Häuser sind nun nicht größer als für unsereinen Kleiderschränke. Auch die vorher übermannsgroßen Sea Reaper sind nur noch niedliche Figürchen. Zwar tun Ihnen auch diese kleinen Wesen weh, Sie rächen →

»Giants besteht aus drei sehr verschiedenen Spielen.«

KABUTOS WELT

KABUTO, DER RIESE, IST IN DER TIEFE SEINER SEELE EIN ECHTES GEMÜTSMONSTER.


Kabuto macht gerne mal ein Picknick. Hierzu packt er sich ein paar Vimps – kamelähnliche Wesen auf zwei Beinen – und setzt sie auf seine Vorratsstacheln. Wenn ihm dann die Gegend gefällt und er Hunger verspürt, ist alles sofort griffbereit.


Wenn Kabuto genug gefressen hat, erwachen seine Mutterinstinkte. Er kann danach maximal zwei Eier legen. Wird seine possierliche Brut ausreichend gefüttert, wächst sie bis zur halben Kabuto-Größe heran.


Kabuto mag keine Söldner. Überall lassen diese Kerle ihren Müll oder kaputte Raumschiffe herumliegen. Zum Glück besitzt Kabuto genug Überzeugungskraft, um selbst verstockte Umweltsünder auf den rechten Pfad zurückzuführen. Merke: Monster sind reinlich.


Auch Kabutos Babys setzen sich immer für den Umweltschutz ein. Leider sind sie nicht so gut gepanzert wie ihr Daddy und überschätzen gerne ihre Fähigkeiten. Gerade gutbewaffnete Söldner verschließen sich nämlich oft einer gepflegten Kommunikation.

Giants

MUSIK DER MECCS

Das Waffenarsenal der Meccaryns enthält so ziemlich alles, was einen guten Söldner ausmacht.



Standardpistole - klein, schwach, die reinste Erbsenschleuder. Der einzige Vorteil ist ihre unbegrenzte Munition.



Sniper-Gewehr - die drei Zoomstufen Ihres Helmes werden mit diesem weit reichenden Gewehr zu einer echten Bereicherung.



Millennium-Mörser - wo die Granaten dieses Mörsers einschlagen, wird das Jahrtausend neu gefeiert.



Zielsuchraketenwerfer - diese Waffe ist so stark und gefährlich, dass ihr Einsatz fast schon unfair ist.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Giants sieht auf einem starken Rechner einfach traumhaft aus. Das Söldner-Epos Battlezone 2 kann da in Sachen Grafik und Spielwitz nicht mehr ganz mithalten. Sacrifice und MDK 2 sind beide nicht weniger schwierig, grafisch ähnlich und noch abgedrehter als Giants: Bei Sacrifice steuern Sie einen blutdürstigen Magier, MDK 2 bietet spektakuläres Geballer auf Raumschiffen. Metal Gear Solid ist noch das normalste Spiel: Sie schlüpfen lediglich in die Rolle eines Eliteagenten.

Spiel	Ausgabe	Wertung
Giants	02/2001	86
Battlezone 2 (abgewertet)	12/99	85
Sacrifice	13/2000	85
MDK 2	07/2000	85
Metal Gear Solid	12/2000	80

→ sich aber fürchterlich: Jeder Gegner kann nicht nur plattgemacht, sondern auch aufgefressen werden. Das gibt sogar Lebensenergie zurück.

Es bedarf vermutlich keiner besonderen Erwähnung, dass sich auch Kabuto völlig anders steuert und dass er etliche individuelle Fähigkeiten besitzt. Unbesiegbar ist auch er nicht, aber subtile Vorgehensweisen können Sie mit ihm getrost vergessen. Wo er hintritt, bebt die Erde, wackelt die Wand und schreckt der Redakteur aus seinem Mittagsschlaf auf. Ein echtes Topmodel wie er erregt eben Aufmerksamkeit.

Abschlusskritik

Giants ist nichts für Einsteiger, dazu verlangt es dem Spieler zu viel ab. Wer bisher nur simple Ballerspiele gewohnt war, ist vor allem durch den Basisbau als Mecc oder Delphi definitiv überfordert. Zum Glück ist (zumindest das englische) Handbuch sehr gut. Der größte Vorteil ist die Vielseitigkeit des Programms. Die Entwickler haben sich nicht alleine auf ihre Grafik-Engine verlassen, die natürlich auch moderne Standards wie T&L unterstützt, sondern sich von allen möglichen Genres inspirieren lassen.

Lobenswert ist der Multiplayer-Modus, den man in einem solchen Programm gar nicht erwartet. Sie können dort wie bei einem Shooter zum Deathmatch gegeneinander antreten oder sich darauf konzentrieren, möglichst viele Smarties einzusammeln, die auf einer der vorgegebenen Karten verstreut sind. Mit dem Solospiel kann dieser Modus allerdings nicht mithalten. Ohne Hintergrundgeschichte geht viel Atmosphäre verloren, zudem ist es nicht einfach, ausgeglichene Partien zu erhalten. Die Programmierer selbst empfehlen für ein faires Spiel fünf Meccs, drei Sea Reapers und einen Kabuto. Wenn Sie also nicht gerade zu neunt sind, wird es automatisch etwas unausgeglichen.

Leider ist Giants noch nicht ganz bugfrei, in verschiedenen Internetforen berichten viele Spieler der englischen Version von den unterschiedlichsten Startschwierigkeiten und häufigen Abstürzen. Auf unseren Testrechnern hatten wir aber kaum Probleme. Dennoch raten wir zur Vorsicht. Besitzen Sie eine exotische Sound- oder Grafikkarte, sollten Sie erst einmal die aktuelle Patchentwicklung abwarten. Traurig, aber wahr.



So richtig gemein werden die Meccs erst, wenn sie zu fünft sind. Ihrer Feuerkraft ist dann nicht viel gewachsen.

Das größte Manko des Spiels ist die mangelnde Speichermöglichkeit, die nur am Ende eines Levels den Spielstand sichert. Die Untermissionen sind bisweilen lang und das Spiel schwierig. Wir wissen nicht, warum auf einmal so viele Programmierer auf diesen Kunstgriff setzen, halten es aber nicht für eine gute Idee. Zwar fiebert der Spieler so auf jeden Fall mehr mit seinem Helden mit, aber das Ableben der Figur ist umso frustrierender.

Dennoch können wir »Giants - Citizen Kabuto« empfehlen. Es handelt sich einfach um einen Augenschmaus, der nicht nur schön, sondern auch intelligent programmiert wurde. Selbst Leute, die sonst mit Computerspielen nichts anfangen können, sind von der Kraft einer Delphi und dem Liebreiz eines Kabuto zutiefst beeindruckt. Und ansonsten haben wir hier mal wieder die ungewöhnlichen Ideen und Einfälle, die wir immer so sehnlichst herbeiwünschen. **(uh)**



Eine Sonak-Patrouille: Das Spiel »Giants« entführt Sie in eine Welt jenseits der Vorstellungskraft vieler Menschen.



UDO HOFFMANN

Egal, ob ich nun als egoistischer Söldner Baz, als Nudistin Delphi oder als noch textilfreierer Kabuto (Empörend. So ein großer Kerl sollte sich was schämen.) meine Runden drehe: Giants ist einzig! Eine so gute und abwechslungsreiche Handlung bieten nur die wenigsten Spiele. Und dazu noch diese traumhaft schöne Grafik, die zusammen mit »Sacrifice« und dem bald erscheinenden »Black & White« ein neues Zeitalter einläutet. Ich persönlich stehe auch genau auf diesen eigenartigen Humor, der immer wieder durchscheint und kaum Tabus kennt. Giants als Spiel für jedermann zu preisen, liegt mir allerdings fern. Mütter werden beim Anblick Delphis vermutlich um die Moral ihrer Kinder fürchten, Freunde des Althergebrachten sind höchstwahrscheinlich überfordert. Aber dem Titel ist anzumerken, dass er von Leuten entwickelt wurde, die schon lange dabei sind, sich gut auskennen und selber gerne spielen. Ein Spiel von Experten für Experten.

»Giants ist einzig!«

WERTUNG GIANTS CITIZEN KABUTO

▲ PRO
- WUNDERSCHÖN
- ABWECHSLUNGSREICH
- FASZINIEREND

▼ CONTRA
- KEINE SPEICHERFUNKTION
- DADURCH TEILWEISE FRUSTRIEREND

GRAFIK:	90
SOUND:	90
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	70

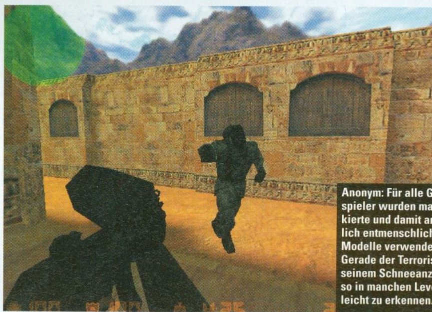
PC PLAYER SPIELSPASS 86

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

HALF-LIFE GENERATION 2

ENTWICKLER: CS Team **VERTRIEB:** Havas **TESTVERSION:** Beta vom Dezember **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 20 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.counter-strike.net **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MB RAM, Netzwerkkarte oder Modem **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Netzwerkkarte oder ISDN-Modem **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MB RAM, 32-MB-3D-Karte, Netzwerkkarte o. DSL-Modem

Mit kleinen, aber feinen »Verschönerungen« präsentiert Havas eine komplett eingedeutschte Version des Multiplayer-Shooters »Counter-Strike«, exklusiv als Teil der Zweitauflage von »Half-Life Generation«.



Anonym: Für alle Gegenspieler wurden maskierte und damit angeblich entmenschlichte Modelle verwendet. Gerade der Terrorist in seinem Schneeanzug ist so in manchen Levels zu leicht zu erkennen.

Natürlich enthält »Half-Life Generation 2« die neueste Version des berühmten Originals sowie dessen hervorragendes Add-on »Opposing Force« mitsamt dem Multiplayer-Modus »Team Fortress Classic«.

Diese Titel zählen noch immer zur absoluten Spitzenklasse im Action-Genre. Doch viel interessanter ist an dieser Stelle die einzige Neuerung im Vergleich zu Generation 1, nämlich die komplett deutsche Version des Kult-Mods »Counter-Strike 1.0«.

Während dessen US-Original seit kurzem auch hier zu Lande zusammen mit einer Familienpackung weiterer populärer Half-Life-Modifikationen als Stand-Alone-Produkt in den Läden steht, hat Havas Deutschland dem Jugendschutz und der verbreiteten Anglophobie zuliebe noch etwas an einer Eindeutschung herumgebastelt. Alle Texte und die Sprachausgabe kommen in ordentlichem Deutsch daher, auch wenn der Sprecher in seinen Aussagen nicht immer den Ernst der Lage erkennen lässt. Weiter fällt auf, dass sämtliche Waffenmodelle nun aus Lizenzgründen Phantasienamen tragen. Dies war bei der Internetversion (die Sie vorigen Monat auf unserer CD-A vorfanden) nur deshalb nicht notwendig, weil es sich dabei um ein nichtkommerzielles Produkt handelte. Als Gegenleistung wurde Counter-Strike ein ordentliches Tutorial verpasst, wie man es von den anderen Half-Life-Spielen her kennt.

Entschärft

Die realitätsnahe Gewaltdarstellung des Originals wurde entscheidend entschärft. Im Vorfeld geäußerte Befürchtungen, Terroristen und Spezialeinheiten würden durch sterile Roboter ersetzt, was das Antiterror-Szenario des Spiels wohl ins Lächerliche gezogen hätte, bewahrheiteten sich jedoch nicht. Stattdessen beschränkt sich die Palette der Gegnermodelle auf stark vermummte und maskierte Feinde. Zudem wurde auf die Darstellung von Blut vollständig verzichtet und statt einer Todesanimation setzen sich eliminierte Widersacher einfach auf den Boden. Das alles stört glücklicherweise den Spielablauf keineswegs, auch Partien mit Besitzern der US-Version sind ohne weiteres möglich.

Unter dem Strich bleibt Counter-Strike und damit die ganze Generation-2-Packung auch in dieser Version fester Bestandteil jeder guten Spielesammlung. Besitzern der Originalversion von Half-Life empfehlen wir jedoch aus offensichtlichen Gründen die nach wie vor völlig kostenlose Internet-Variante von Counter-Strike. **(luc)**

FAKTEN

- Enthält deutsche Versionen von Half-Life, Opposing Force, Team Fortress Classic und Counter-Strike
- Neues Tutorial
- Verminderte Gewaltdarstellung bei Counter-Strike



LUC MARTIN

Auch wenn der reduzierte Realismus für meinen Geschmack einen kleinen Schönheitsfehler darstellt, hält meine vor Monatsfrist verkündete Begeisterung für Counter-Strike unvermindert an. Nie zuvor war ein Team-Spiel derart spannend, kurzweilig und perfekt ausbalanciert. Wer von Ihnen also noch immer keine Version von Half-Life sein Eigen nennt, muss hier einfach zugreifen!

»Spannend, kurzweilig und ausbalanciert.«



Zielen will geübt sein: ein Tutorial macht Sie mit allen Spielfunktionen vertraut.

WERTUNG HALF-LIFE GENERATION 2

▲ PRO
- GELUNGENE ATMPHÄRE
- RUNDUMSICHT
- INTERESSANTE STORY
- GERINGE RÄTSELDIHTE

▼ CONTRA
- RÄTSEL EINFACH
- SPIEL IST ZU KURZ

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80

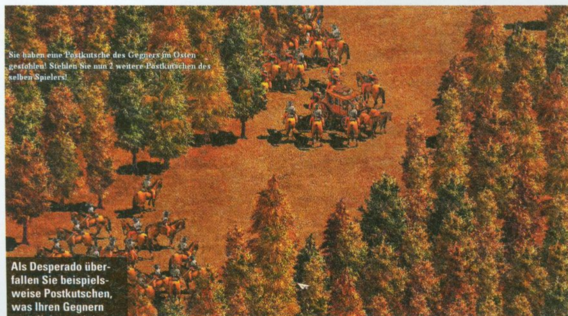
PC PLAYER SPIELSPASS **88**

Strategiespiel für Fortgeschrittene

AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE

ENTWICKLER: Related Designs **VERTRIEB:** Data Becker **TESTVERSION:** Beta vom Dezember 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.databecker.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM

Ab geht's in die Neue Welt: Eine kleine Firma zeigt, dass auch im Wilden Westen heiße Strategieschlachten an der Tagesordnung waren.



Als Desperado überfallen Sie beispielsweise Postkutschen, was Ihren Gegnern natürlich gar nicht behagt. (1024x768)

Nehmen Sie mal sämtliche Echtzeit-Strategiespiele der letzten Jahre unter die Lupe und fassen Sie deren Thematik zusammen: Heraus kommen unzählige mittelalterliche Fantasy-Welten sowie futuristische Science-Fiction-Szenarios.

Wildwest-Abenteuer sind so gut wie überhaupt nicht vertreten. Dabei haben wir in unserer Kindheit doch alle gern Cowboy und Indianer gespielt.

So begeben Sie sich in »America: No Peace beyond the Line« auf den gleichnamigen Kontinent in das 19. Jahrhundert. Der weiße Mann dringt immer weiter in den Westen vor, und die Indianer wehren sich verzweifelt mit Pfeil und Bogen gegen Gewehre und Kanonen. Aber auch mit den Mexikanern liefert sich die US-Kavallerie erbitterte Gefechte. Und schließlich lungern noch in verschiedenen Gebieten Desperados herum, die vielleicht gottesfürchtig sind, sich aber nicht mit ehrlicher Arbeit durchs Leben schlagen, sondern gerne die eine oder andere feindliche Siedlung überfallen.

FAKTEN

- »Age of Empires«-ähnliches Strategiespiel
- 4 Völker mit jeweils einer Kampagne
- 26 Missionen
- 4 Tutorial-Missionen

Age of America

Nach dem Tutorial suchen Sie sich ein Volk Ihrer Wahl aus. Meist steht zu Beginn der Aufbauaspekt im Vordergrund. Ein Hauptquartier errichten, in dem Sie neue Siedler produzieren, ein Kornlager oder eine Mühle bauen und einige Schergen als Holzfäller losschicken. Kommt Ihnen das bekannt vor? Ganz bestimmt, denn America ist im Grunde genommen »nur« ein »Age of Empires« im Wilden Westen. Das Spielprinzip wurde zum Teil recht frech abgekupfert und auch der Grafikstil ist dem großen Vorbild sehr ähnlich. Jedoch unterscheidet sich das Programm in einigen wesentlichen Dingen. So übernehmen Männer und Frauen verschiedene Aufgaben. Bei den Indianern beispielsweise sind die Herren der Schöpfung für das Holzfällen, die Jagd und den Goldabbau zuständig. Außerdem lassen sich die Männer zu Kriegern ausbilden. Die Damen hingegen errichten Gebäude und kümmern sich um den Ackerbau. Die US-Bürger überlassen den Frauen das Holzfällen. Die Rollenverteilung variiert also von Volk zu Volk.

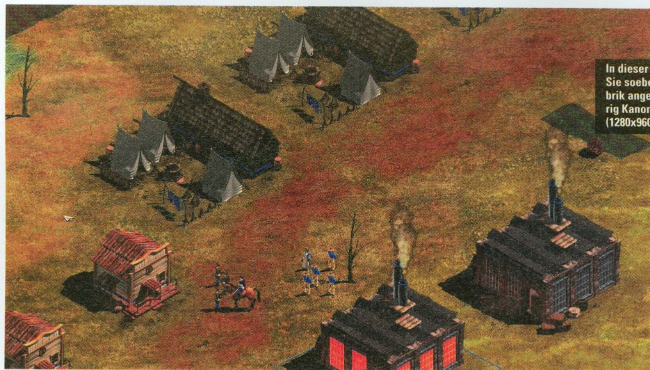


Die Indianerkrieger plätten gerade ein US-amerikanisches Lagerhaus. (1024x768)

Jede der oben erwähnten Nationen unterscheidet sich geringfügig in ihren Fähigkeiten: Der US-Amerikaner prahlt mit moderner Schusswaffentechnologie, gegen die ein altmodischer Pfeil und Bogen kaum etwas ausrichtet. Ein Indianer kann aber trotzdem ein Gewehr bedienen, dazu müssen die Rothäute dieses aber vom Feind klauen. Indianer zu sein hat aber auch noch andere Vorteile. So brechen die Ureinwohner mal kurzerhand ihr Lager ab, wenn der Feind am Anrücken ist oder sie erlernen später strategisch wichtige Fähigkeiten wie Tarnen oder Schwimmen. Mexikaner hingegen »produzieren« Nonnen. Die keuschen Damen heben mit Hilfe von



Die Cowboys warten auf Ihr Kommando zum Angriff. (1024x768)



In dieser Siedlung haben Sie soeben die Waffenfabrik angeworfen, die eifrig Kanonen produziert. (1280x960)

Gottes Gnade die Gesundheit und Moral einer angeschlagenen Truppe. Der Desperado schließlich ist ein ganz abgebrühter Typ, er kuriert sich mit selbstgebranntem Alkohol.

Die Kampagnen

In den Missionen kämpfen die vier Völker nicht nur gegeneinander, sondern liefern sich auch mal die eine oder andere Schlacht unter ihresgleichen. Desperados beispielsweise überfallen sich gerne gegenseitig. Die frühen US-Einwanderer haben eine Abneigung gegen Indianer und Mexikaner. In vielen Missionen produzieren sie deshalb in vorgegebenen Siedlungen eifrig Soldaten und Waffen, die sie hin und wieder in Schiffen zum Feind transportieren. Indianer haben gerne feindliche Waffenlager im Visier. Diese erobern die Rothäute mal schnell und statten ihre Krieger mit Schusswaffen aus. Somit wird der nächste Angriff sicherlich ein Kinderspiel. Der Schwierigkeitsgrad der Missionen ist recht unterschiedlich und der Weg zum Erfolg setzt manchmal eine sehr lange Güterproduktion voraus.

»Age of Empires im Wilden Westen.«

Schöne heile Neue Welt

Technisch gibt es wenig auszusetzen: Zu jeder Kampagne ertönen eigene Musikstücke, die zunächst recht ordentlich klingen, aber nach gewisser Zeit doch etwas nerven. Auch die Animationen sind nicht schlecht, könnten aber an manchen Stellen ruhig etwas flüssiger sein. Die Gebäude sind dafür sehr detailliert: Wenn Sie die Indianerzelte und die Forts der Kavallerie sehen, kommen fast Erinnerungen an alte Westernfilme oder Platzpatronen-Schießereien mit verkleideten Indianern an Faschingstagen auf. **(dk)**



Ein verfeindetes mexikanisches Dorf ist gar nicht gut auf Sie zu sprechen. (1024x768)



In einer scheinbar friedlichen Ecke schlugen die Indianer ihr Lager auf. (1024x768)

DAMIAN KNAUS



America hat mich wirklich angenehm überrascht. Viele Spielelemente wurden zwar fast 1:1 von Age of Empires abgekupfert, doch – so seltsam es klingen mag – gerade das macht den Reiz dieses Strategiespiels aus. Anstatt im Mittelalter sind Sie nun im Wilden Westen, was zum einen neue Storys für die Kampagnen ermöglicht und zum anderen Völker mit anderen Fähigkeiten bietet. America kann jedoch Microsofts Referenztitel nicht ganz das Wasser reichen. Dazu sind der Aufbauaspekt wie der Forschungsbaum ein wenig zu mager geraten und die Kampagnen nicht ganz so handlungsreich. Wenn Sie mit Age Ihre Freude hatten, und die kleinen Kritikpunkte verzeihen, ist der Wild-West-Trip aber genau das Richtige für Sie.

»Angenehme Überraschung.«

WERTUNG AMERICA

▲ **PRO**
- SCHÖNE SZENARIEN
- INTERESSANTE VÖLKER

▼ **CONTRA**
- EHER KAMPFBETONT
- VIELE ÜBERNOMMENE SPIELELEMENTE
- KEINE ZUFALLSKARTEN

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS 75

Online-Rollenspiel für Profis

EVERQUEST
THE SCARS OF VELIOUS

ENTWICKLER: Verant **VERTRIEB:** Sony Computer Entertainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 (US-Import) **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** pro Server ca. 1500 (Internet) **INTERNET:** www.station.sony.com/velious **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 56K-Modem **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, ISDN



Düster ragt der Tower of Frozen Shadow durch die Tundra der Icy Fingers.

Wenn Sie den eisstarrenden Fantasy-Kontinent Velious besuchen wollen, dann benötigen Sie zunächst einmal das »Everquest«-Hauptprogramm.

Zudem ist ein Charakter mit Level 35 oder höher dringend zu empfehlen – für schwächere Helden stellt der Velious-Besuch ein sinnloses Himmelfahrtskommando dar.

Wenn Sie nicht über besondere magische Reisemethoden verfügen, müssen Sie wohl den Raddampfer der Gnome nehmen: In Northern Desert of Ro (gleich südlich von Freeport) geht ein Zubringerfloß ab, dass Sie zu einer vorgelagerten Insel transportiert. Von hier aus sticht der gigantische Eisbrecher in See.

Auf Velious selbst erwarten Sie neben vielen neuen Mega-Monstern und gefährlichen Quests mittlerweile 19 zum Teil riesige Zonen, die das Territorium von EQ um etwa 20 Prozent erweitern. Dabei handelt es sich keineswegs nur um vergletscherte Eis-Öden: Auch Städte und Vegetationszonen sind mit von der Partie. Anders als etwa Kunark oder die drei klassischen Kontinente verfügt Velious jedoch über keinerlei Newbiezonen, auch können dort dementsprechend keine neuen Charaktere ins Leben gerufen werden.

Diese auf den ersten Blick etwas merkwürdige Vertriebspolitik (Einsteiger brauchen sich die Erweiterung also gar nicht erst zuzulegen) erklärt sich daraus, dass die relativ wenigen Hochlevel-Bereiche des Spiels mittlerweile von vielen starken Charakteren überrannt werden, während die vielen für Einsteiger und mittelstarke Helden gedachten Zonen zunehmend spärlicher belebt sind. **(jn)**

WERTUNG EQ: THE SCARS OF VELIOUS — PC PLAYER — SPIELSPASS **81**



JOE NETTELBECK

Es war abzusehen: Die Stärke der Velious-Erweiterung ist auch gleichzeitig ihre Schwäche! Keine Newbie-Zonen, sondern alles ab Level 35 – das entspannt zwar sicherlich die Situation in den dichtbevölkerten Highlevel-Arealen Everquests, macht das Zusatzpack für Einsteiger und Mittel-Prächtige aber praktisch wertlos. Das Spiel selber ist natürlich nach wie vor Everquest und als solches das bisher wohl erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten – und zwar keineswegs zufällig. Nichtsdestotrotz käme »The Scars of Velious« für mich als nur gelegentlichen Everquester eher nicht in Frage. Die schon etwas ältere Kunark-Erweiterung reicht mir einstweilen völlig.

»Nur für Veteranen.«

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

HITMAN
CODENAME 47



ENTWICKLER: Io Interactive **VERTRIEB:** Eidos Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.2 **SPRACHE:** Englische Sprachausgabe, deutsche Untertitel **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.ioi.dk oder www.hitman.dk oder www.eidos.de **HARDWARE, MINIMUM:** PentiumII/266, 64 MByte RAM, 8 MByte 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** PentiumIII/800, 256 MByte RAM, 64 MByte 3D-Karte



Die Übersetzung ist nicht wörtlich, sondern oft nur sinngemäß betrieben worden.

Hohe Wellen um den Hitman: Wie sehr das Spiel die Gemüter erregte, konnte man an der Berichterstattung des Spiegels erkennen.

Insbesondere seine Seite im Internet (www.spiegel.de) verurteilte nicht nur das Spiel, sondern auch die Spielefachpresse, die das Programm allzusehr verniedlicht hätte. Da wir aber keine moralische Institution sein können und wollen, bewerten wir auch in der deutschen Version ausschließlich den Spielspaß und nicht die sittlichen Gefährdungen, die vom Alltag eines Profikillers auf die Gehirnwindungen des Spielers ausgehen mögen.

Die Unterschiede zur englischen Version sind gering: Statt einer kostspieligen Synchronisation hat Eidos die englische Sprachausgabe belassen und lediglich deutsch untertitelt. Was kein großer Nachteil ist, denn diese ist vorzüglich. Nicht immer ist die Übersetzung sinngemäß und manchmal wird ein gesprochener Satz auch unterschlagen. Aber immer noch besser als eine Vertonung mit zweitklassigen deutschen Sprechern. Scherz am Rande: Auf der Packung steht »Original-US-Version« – bei dänischen Programmieren? **(uh)**



Die Übersetzungen der Missionsbeschreibung sind gut und fehlerfrei.

WERTUNG HITMAN CODENAME 47 — PC PLAYER — SPIELSPASS **77**



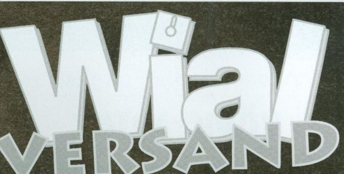
UDO HOFFMANN

Viele kleine Bugs unserer Testversion wurden bereinigt, die Drahtschlinge funktioniert jetzt fehlerfrei und Waffen, die vorher noch das Spielgefüge durcheinanderbrachten, wie das Scharfschützengewehr in der dritten Mission, gibt es jetzt einfach nicht mehr zu kaufen. Die entscheidenden Schwächen aber konnten in der kurzen Zeit natürlich nicht mehr entfernt werden. Die spontane Wiederbelebung der Spielfigur nach dem Ableben (statt einer Speicherfunktion) und die Try-and-Errror-Vorgehensweise in den einzelnen Missionen zerren doch sehr an der Spielatmosphäre. Dennoch ist der Hitman nach wie vor etwas Besonderes: Ob aber nun im Schlechten oder im Guten, überlassen wir Ihnen.

»Nach wie vor etwas besonderes.«

Versandanschrift:
Postfach 1352
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Fr.: 8⁰⁰ - 20⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 16⁰⁰ Uhr





WIAL-BESTELLHOTLINE: 08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64, PSX, DVD und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

http://www.wial.de

SUDDEN STRIKE KD	79,99
DARKSTONE CD US	14,99
DRAKAN US-VERS.	29,99
THEME PARK WORLD	29,99
RACING SIMUL. 2	9,99
SYSTEM SHOCK 2 KD	24,99
DUNGEON KEEPER 2	24,99
TA: KINGDOMS KD	9,99
MESSIAH KD	29,99
SNOWMOBILE RACING	9,99
STARCRAFT WIN KD	14,99
GRAND PRIX 3 KD	69,99

PC PREISHITS

3D Ultra Pinball Power Pack-4 Titel (- Vergessener Kontinent, Creep Night, Turbo Racing, Flippern im Weltraum)	34,99
Abomination	5,99
Abe's Oddysee: Exoddus	5,99
Absolute Strategy*	29,99
Action Man: Mission im Dschungel	39,99
Age of Empires 1	14,99
Age of Wonders	9,99
Alone in the Dark 3	9,99
Alpha Centauri	19,99
dto. Mission: Alien Crossfire	24,99
Amerzone	24,99
Anno 1602 SP	24,99
Armored Fist 2 Classic	29,99
Armored Fist 3	29,99
Asterix und Obelix gegen Caesar	29,99
Asterix: Streit um Gallien	29,99
Atari Arcade Hits 2	24,99
Atlantis Classic	24,99
Atlantis 1+2 Bundle	39,99
Autobahn Raser 1	19,99
Autobahn Raser 2	29,99
Autobahn Total	9,99
Axis & Allies	24,99
Baldur's Gate SAGA	39,99
Balls of Steel	9,99
Battle Isle Platinum Edition	39,99
Battle Zone	9,99
Battle Zone 2	34,99
Big Brother 2	29,99
Biing 2	39,99
Breakout	29,99
Bundesliga Stars 2000 Classic	24,99
Business Tycoon	39,99
C 64 Spiele	9,99
Chroniken d.schw. Mondes	9,99
Civilisation: Call to Power	34,99
Civilisation 2: Test of Time	24,99
Close Combat 4: Schlacht i.d. Ardennen	39,99
Colin McRae Rally Classic	24,99
Comanche Gold Classic	29,99
C&C 1: Megabox	29,99
Commandos Double Pack	39,99
Creatures 3	14,99
Croc 1	14,99
Dark Project Gold	34,99
Dark Omen (Warhammer)	9,99
Dark Omen + Synd.Wars Classic	34,99
Dark Reign 2	39,99
Darkstone US	14,99
Darkstone Classic	29,99
Deadlock	9,99
Deathtrap Dungeon	14,99
Delta Force	29,99
Demon World	9,99
Der Industriegigant Gold	24,99
Der Klomanager	29,99
Der Wächter der Schatten	24,99
Descent - Venture Pack	39,99
Devil Inside	24,99
Die by the Sword US	9,99
Die Maus	39,99
Die Siedler 2 Gold Classic	14,99
dto. Mission 1	14,99
dto. Mission 2 - Amazonen	39,99
Die Siedler 3 Gold	39,99
Die Völker SP	24,99
Diplomacy	24,99
Driver SP	24,99
Dune 2000 Classic	29,99
DK Gold+Magic Carpet 2	34,99
Dungeon Keeper 2	24,99
Dynasty General	9,99
Earth 2140	9,99
Earth 2150	9,99
Eastern Front	29,99
Emergency - Fighters for Life	19,99
European Airwar	24,99
Eurosport Collection 1	39,99
Eurosport Collection 2	39,99
Evolva Mutation Pack*	34,99
Excessive Speed	9,99
Extreme Pinball	9,99
Extreme Racing Pack 2000	39,99
Faust	29,99
Feivel der Mauswanderer	39,99
Field & Stream Hunting	19,99
Fleet Command Classic	29,99
Fly	9,99
Flying Corps	4,99
Flying Heroes	9,99
Force Commander Classic	39,99
Freespace 2 - Dimension Pack	39,99
Frogger 2	29,99
F1 Racing Sim 2+Addon	9,99
F16/Mig 29 Double Pack Classic	29,99
Gabriel Knight Anthology	34,99
Gabriel Knight 3 - Gold	34,99
Galaga	34,99
Game Gallery	9,99
Game Gallery + Lösung	19,99
Gamers Choice	39,99
Gangsters	29,99
Gold Games 4	19,99
Gold Games 4 + Lösung	29,99
Gold Strategie Games	29,99
Gorky 17	9,99
Grand Prix 3: Track Pack	24,99
Grim Fandango	39,99
GTA 2	9,99
Half Life: Counterstrike*	24,99
Hanse 1480 - Das Vermächtnis	14,99
Heart of Darkness SP	24,99
Heavy Gear 2	24,99
Heretic 2	19,99
Heretic 2 engl.	14,99
Holiday Island+Szen.	24,99
Homeworld	24,99
Ibiza Comic Poker	9,99
Imperium Galactica 1	9,99
Incubation + Lösung	19,99
Incubation Mission	24,99
Indiana Jones 5	39,99
Interstate 82	29,99
Israeli Air Force Classic	24,99
Jack Quiz Pack	39,99
Jagged Alliance 2	14,99
Jedi Knights + Mission	39,99
Judge Dredd Pinball	5,99
Käfer Total SP	24,99
Karpov Schach 2000	39,99
Kicker - Der Fußball-Manager	24,99
Killerhuhn 3D	19,99
KKND Classic	4,99
KlickTel 2000	19,99
KlickTel 2000 + Route	39,99
Korn und Schwerter	34,99
Kurt der Fussballmanager	29,99
Larry Suit Collection 2001	24,99
Legacy of Kain: Soul Reaver+Lösung	29,99
Legendäre Asse	34,99
Links LS 2000-10 Course Pack	39,99
Little Big Adventure 1	9,99
Lords of the Realm: Royal Edition	19,99
Lucas Arts: 10 Adventures	34,99
M1 Tank Platoon 2	24,99
Magic: The Gathering	24,99
dto. Mission: Spels of the Ancient	19,99
Martian Gothic Unific ation	9,99
Mayday	5,99
Mech Commander	24,99
Mechwarrior 3	24,99
Messiah-Die verschwieg. Sünden*	34,99
Metal Fatigue	9,99
Midtown Madness	24,99
Might & Magic 7 dt + EV	9,99
Monopoly Jahrtausend Edition	39,99
Monopoly Star Wars	24,99
Moon Project	39,99
Moorhuhnjagd 1	19,99
Moorhuhnjagd 2	19,99
Moto Extrem + Super Rennen	19,99
Moto Racer 2 Classic	29,99
MP3 Multistudio Pro	24,99
Myth 2	9,99
NBA `99	14,99
NBA 2000 Classic	24,99
Need for Speed 2	9,99
NHL `99	14,99
Nice 2 Kingsize	34,99
Nuclear Strike	14,99
Outcast SP	24,99
Outlaws	24,99
Panzer General IV	14,99
Patti Pains Bondage Poker	24,99
Perry Rhodan: Operation Eastside	9,99
Pinball Power Pack	34,99
Pinball Thrillride	34,99
Pizza Syndicate	19,99
dto. Mission	24,99
Planscape Torment: Memorial Box	34,99
POD: Planet of Death	1,99
Police Quest 1+2	24,99
Prince of Persia	9,99
Pro Pinball: Big Race USA	24,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	24,99
Quest for Glory 5 - Drachenfeuer	24,99
Racing Simulation 2 + Add-On	9,99
Rage of Mage 2	9,99
Rail Road Tycoon DeLuxe	9,99
Rainbow Six: Gold Pack	34,99
Rainbow Six: Rogue Spear	39,99
Rainbow Six: Urban Operations	34,99
Revolt	24,99
Ring der Nibelungen	24,99
Risiko 2	29,99
Road Rash	9,99
Road to Eldorado	39,99
Rollcage Stage 2	9,99
RTL Boxen	14,99
Rückkehr nach Krondor	24,99
SAGA – Age of Vikings	24,99
Sanitarium	29,99
SAT 1: Superball	24,99
Satanica	29,99
Schleichfahrt	24,99
Septerra Core	34,99
Seven Kingdoms 2	9,99
Shadowman	9,99
Shadow of the Empire	24,99
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Shanghai Dynasty 2-Second Dynasty	29,99
Shivers	3,99
Shogo: Mobile Armor	9,99
Silent Service 2	9,99
Silver	29,99
Sim Ant	9,99
Sim Copter	9,99
Sim City Classic	9,99
Sim Life	9,99
Sim Tower	9,99
Skat: Grand Ouvert	24,99
Skout	9,99
Snowmobile Racing	9,99
Solar Crusade	9,99
Space Marines	5,99
Spirit of Speed	24,99
Sports Car GT Classic	29,99
Superbike 99 Classic	24,99
Star Fleet Command: Captain Edition	34,99
Starsiege Universe	34,99
Star Trek: Conquest Online	39,99
Star Trek: Der Aufstand	39,99
Star Wars: Behind the Magic	29,99
Star Wars: Rebellion	39,99
Star Wars: Racer	39,99
Star Wars: Rucksack	9,99
Starcraft	14,99
Starship Soldiers	9,99
Starship Universe	34,99
Sumpfhühner	24,99
dto. Add-On	19,99
Supreme Snowboarding SP	24,99
Syndicate Wars + Dark Omen Classic	34,99
System Shock 2 Classic	24,99
Taxi Driver	19,99
Team Apache	4,99
Thandor	24,99
Theme Park	9,99
Theme Park+Theme Hospital	34,99
Theocracy	39,99
Tom Clancy SNN	14,99
Trophy Bass 4	19,99
Tomb Raider	34,99
Tomb Raider 2	34,99
Tomb Raider 3	34,99
Tomb Raider 4	39,99
Total Annihilation	9,99
Total Annihilation: Kingdoms	9,99
Traitors Gate	34,99
Trophy Bass 4	19,99
Tzar	9,99
UEFA Champ.League 98/99	9,99
Ultima Online: Renaissance	29,99
Unreal Tournament SP	24,99
Virtual Chess 2	9,99
Wall Street Tycoon	39,99
War of the Worlds	5,99
Wargasm	4,99
Warzone 2100 Pr. Coll. + Lösung	29,99
Western Front	24,99
Wet attack	14,99
Wheel of Time SP	29,99
Worms 2	24,99
X-Beyond the Frontier	39,99
dto. Mission	34,99
X-Wing vs. Tiefighter + Mission	39,99
X-Wing : Alliance	39,99
You don't know Jack 1	19,99
You don't know Jack 2	29,99
Zork-Grand Inquisitor	9,99

PC TOP-HITS

12 O`OClock High	69,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empires 2	79,99
dto. Khan (Mission)	19,99
dto. Missionen und Kampagnen	19,99
dto. Off. Mision: The Conquerors	54,99
Age of Sail 2*	74,99
Aikens Artifact*	74,99
Alice	89,99
Allegiance edA	69,99
Alone in the Dark 4*	79,99
Alpha Centauri Planetary Pack	49,99
Anno 1602 Königsedition	54,99
Anpfiff: Der RTL Fußball Manager	74,99
Anstoß 3	79,99
Anstoss Action*	59,99
Aqua Nox*	79,99
Arcatera	69,99
Army Men–Air Tactics	54,99
Army Men in Space	54,99
Army Men - Operation Meltdown	54,99
Art of War 2	69,99
Asheron's Call	69,99
Atlantis 2 dt.	79,99
Autobahn Raser 3	59,99
B 17 Mighty Eight	69,99
Baldur's Gate: Icewind Dale	74,99
Baldur's Gate 2	79,99
Battle Isle: Der Andosia Konflikt	89,99
Battleship*	59,99
Billard Nights	59,99
Black & White*	89,99
Blair Witch Project 1: Rustin Parr	44,99
Blair Witch Project 2	44,99
Blizzard Anthology (Diablo + WarCraft 2 + StarCraft + dto. Broodwar)	44,99
Bleem	49,99
Bugdom	44,99
Bundesliga Stars 2001	79,99
Bundesliga Stars 2001-Fussball Manager	79,99
Business Tycoon	69,99
Bust a Move 4	54,99
Caesar's Palace 2000	54,99
Carmageddon TDR 2000	69,99
Catan – die erste Insel	69,99
Civilisation: Call to Power 2	79,99
Close Combat Triology US	89,99
Close Combat 4	69,99
Close Combat: Invasion Normandie US	99,99
Cluedo 3	54,99
Cold Blood	79,99
Colin McRae Rally 2	79,99
Combat Flight Simulator 2.0	84,99
C & C 3 engl.	39,99
C & C 3 Feuersturm	34,99
C & C 2 Megabox	54,99
C & C 3 Megabox	74,99
C & C: Renegade*	79,99
C & C: Alarmstufe Rot 2	89,99
Crazy D-Day	59,99
Creatures 3	29,99
Crimson Skies	89,99
Croc 2	44,99
Crusaders of M&M	74,99
Cultures-Die Entdeckung Vinlands	79,99
Daikatana	69,99
Daikatana engl	79,99
Dark Project 2	79,99
Dark Reign 2	69,99
Dark Reign 2 EV	79,99
Delta Force 2	69,99
Delta Force 3: Land Warrior	89,99
Demarrage	44,99
Demolition Racer	59,99
Demon World 2	74,99
Der Clou 2*	74,99
Der Patrizier 2	74,99
Der Trainer 2	49,99
Der Urlaubsraser	59,99
Der Verkehrsgigant	72,99
Descent-Freespace 2	64,99
Deus Ex dt. Anl.	74,99
Diablo + Mission	34,99
Diablo 2	79,99
Die Gilde*	74,99
Die Siedler 3 + Amazonen	74,99
Die Siedler 3 Gold	79,99
Die Siedler 4*	79,99
Die Völker Gold	54,99
Dino Crisis	69,99
Dracula Resurrection	69,99
Dragon Fire	64,99
Dragon Stories	44,99
(Birthright + Betrayal at Antara + Rückkehr nach Krondor)	69,99
DSF All Star Tennis 2000	59,99
DSF Ultimate Golf	59,99
Duke Nukem* (nicht ...Forever)	44,99
Dukes of Hazzard Racing	74,99
East Front 2	64,99
Emergency Police	59,99
Encyclopedia Brit. 2000	74,99
dto. Deluxe	119,99
Enemy engaged-Comanche vs. Hokum	69,99
Europa Universalis	69,99
European Super League*	44,99
Evil Dead*	74,99
Everquest+Ruins of Kunark eV	59,99
Evolva	69,99
Extreme Biker	44,99
F1 Championship Season 2000	89,99
F1 2000	89,99
F1 Official Team Manager	89,99
F1 World Grand Prix 99	79,99
F 22 Lightning 3	64,99
F/A 18	69,99
F/A 18 Super Hornet	64,99
Falcon 4.0	54,99
Fifa 2000	84,99
Fifa 2001	84,99
Final Fantasy 8	79,99
Fire Team	79,99
Flight Unlimited 3	74,99
Flucht von Monkey Island	89,99
Flugsimulator 2000 Pro	119,99
Fly 2K	74,99
Flying Heroes	74,99

Liste „Flugsims" anfordern!

Ford Racing	69,99
Formel 1 99	69,99
Fritz 6	74,99
Frontierland-Der Eisenbahnpionier	74,99
Frontschweine	74,99
Game Maker Pro	84,99
Game Progr. Starter Kit 4.0	89,99
Gamers Choice-Spielesammlung 10 Titel	49,99
Giants*	64,99
Gorasul: Lost Souls*	74,99
Gothic *	74,99
GP World	54,99
Grandmaster Chess*	69,99
Grand Prix 3	69,99
Grand Prix Evolution	59,99
Gromada*	74,99
Ground Control	74,99
Gunship 3	69,99
GZSZ Quiz	54,99
Half Life Generation Pack	64,99
dto. Opposing Force	39,99
Half Life: Generation v2*	44,99
Hazard	59,99
Heavy Metal FAKK 2	74,99
Heroes of M&M 3 Double Pack	74,99
dto. Expansion Set	44,99
Heroes of M&M 3	69,99
Heroes of M&M Trilogy	74,99
Hidden&Dangerous Double Pack	74,99
Homepage Creator	44,99
Homeworld 2: Cataclysm	54,99
Honda Motocross Grand Prix	69,99
Imperium der Ameisen	79,99
Imperium Galactica 2	69,99
Insane	74,99
Infestation	44,99
Invictus - Im Schatten des Olymp	64,99
Jetfighter 4	74,99
Kicker 2	74,99
Kiss Pinball*	44,99
Kiss Psycho Circus	74,99
Lego: Alpha Team	69,99
Lego: Stunt Rally	69,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Le Mans 24	64,99
Lemmings Revolution	59,99
Links LS Kurs Coll. 4	49,99
Links LS 2001	84,99
Longest Journey	74,99
Madden NFL 2001	79,99
Majesty	62,99
Martian Gothic: Unification	74,99
Maximum Flight	64,99
Max Payne*	84,99
MDK 2	64,99
Mech Warrior 4	89,99
Mercedes Benz Truck Racing	64,99
Metal Gear Solid	69,99
Metal Fatigue	69,99
Midtown Madness 2	69,99
Might & Magic 7	74,99
Might & Magic 8	74,99
Might & Magic Mill.	69,99
MoHo	74,99
Monopoly 2000	59,99
Monopoloy Tycoon*	69,99
Moon Project	44,99
Motocross Madness 2	64,99
Motorcross*	74,99
MTV - Sports Skateboarding	64,99
Music 2000	69,99
NBA Live 2000	79,99
NBA Live 2001*	89,99
Need 4 Speed Motor City*	79,99
dto: Porsche	89,99
NHL 2001	79,99
No One Lives Forever	79,99
Odyssee	74,99
Oil Tycoon*	69,99
Omikron - The Nomas Soul	79,99
Panzer General: Untern.Barbarossa	69,99
Paris 1313	59,99
PGA Golf 2000	44,99
Pharao = Caesar 4	74,99
dto. Mission: kleopatra	39,99
Pizza Connection 2	74,99
Planscape Torment	64,99
Player Manager 2000	69,99
Play the Games Vol. 2	54,99
Play the Games Vol. 3	64,99
Pokemon Druckstudio blau	44,99
Pokemon Druckstudio rot	44,99
Police Quest Swat 3	64,99
Pro Pinball Collection	64,99
Pro Pinball: Fantastic Journey	54,99
Rainbow Six Gold	59,99
Rallymasters	69,99
Ran Trainer 3	49,99
Real Never Ending Story*	74,99
Reach for the Stars 2	69,99
Renegade Racing	64,99
Resident Evil 3	79,99
Revenant	79,99
Risiko 2	59,99
Rising Sun	69,99
Roland Garros Tennis 2000	64,99
Roller Coaster Tycoon	49,99
dto. Loopy Landsc.(2. Add-On)	34,99
RTL - Alarm für Cobra 11	49,99
RTL - Der Clown*	49,99
RTL Skispringen 2001	44,99
Rugby 2001 EV	79,99
Rune*	74,99
Sacrifice	74,99
Satanica	59,99
Search&Rescue 2 (=Medicopter 2)	64,99
Die Sims	74,99
dto. Mission: Das volle Leben	29,99
Shadow Quests	44,99
Sheep	69,99
Shogun	69,99
Sim City 3000 Deutschl.	69,99
Simon the Sorcerer 3*	69,99
Slave Zero	69,99
Soulbringer	74,99
Spec Ops 2	59,99
Squad Leader	69,99
StarLancer	84,99
Stars! Supernova*	69,99
Starship Troopers*	64,99
Startopia: Die Raumstation*	74,99
Star Trek	
-Armada	69,99
-Away Team*	79,99
-Captain's Chair	29,99
-Conquest Online	39,99
-Creator Warp 2*	74,99
-Der Aufstand	39,99
-Klingon Academy	74,99
-New Worlds	64,99
-The Fallen	79,99
-Voyager	79,99
-Voyager Special Edition	99,99
Star Wars	64,99
-Droids	39,99
GunGan: Die neue Welt	39,99
Magie eines Mythos	44,99
0Stunt GP	54,99
Sudden Strike	79,99
Summoner*	79,99
Superbike 2001	79,99
Super 1 Karting	69,99
Suzuki Alstare Racing	54,99
Swat 3 Elite Edition	49,99
Tachyon	69,99
Taeam Alligator	74,99
Techno Mage	72,99
Test Drive 6	69,99
Theocrazy	69,99
The Final Curse*	69,99
Tiger Woods PGA Tour 2001	69,99
Tony Hawk's Pro Skater 2	59,99
Traitors Gate	49,99
Tribes 2*	64,99
Triple Play 2001	79,99
Trivial Pursuit 2000	59,99
UEFA Champions League 2000	74,99
Ultima 9 Ascension	69,99
Ultima World Edition	69,99
dto. Renaissance	29,99
Unter schwarzer Flagge	79,99
Urban Chaos	74,99
V-Rally 2 Expert Edition	69,99
Vampire: Die Maskerade dt	79,99
Vampire: Die Maskerade EV	89,99
dto. Special-Edition im Sarg	119,99
Vikings	74,99
Virtual Pool Hall	54,99
Virtual Skipper	59,99
Wall Street Tycoon	69,99
Warlords Battlecry	74,99
Werner Aspaltbrenner*	69,99
Wizard & Warriors	64,99
Wild Wild West	59,99
Worms: Armageddon	49,99
X–Beyond the Frontier	39,99
dto. Mission X-Tension	34,99
Dto. Special Spiel+Mission	59,99
You don't know Jack 3	69,99
Zeitmaschine	74,99
Zeus: Herrscher des Olymp	79,99

Liste „Kindersoftware" anfordern

KINDERSOFTWARE

Vollständiges Programm von ADDY, Ubisoft,Ravensburger, Tivola, Disney u.v.m

PC ZUBEHÖR

Liste „Zubehör" anfordern

Netzwerkbundle:	
2 Karten, 5er Hub (10 Mbps)	109,99
2 TP Kabel CH Products	a.A.
Flightstick Pro	124,99
F 16 Combat Stick	189,99
dto. USB	214,99
F 16 Fighter Stick	189,99
Flight Stick Pro	124,99
Flight Sim Yoke	239,99
Flight Sim Yoke USB	269,99
Force FX Feedback	169,99
Mach 1	34,99
Pedals	139,99
Pedals Pro	209,99
Pedals Pro USB	259,99
Throttle	34,99
Throttle Pro	179,99
Virtual Pilot	169,99
Virtual Pilot Pro	179,99

Gravis

Analog Pro Joystick	19,99
Gamepad	19,99
Gamepad Destroyer Tilt	54,99
Gamepad Stinger (Laptop)	49,99
Xterminator Dual Contr. USB	99,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	29,99

Logitech

Logitech Wingman	29,99
Cordless MouseMan Wheel	99,99
Cordless Wheel Maus USB + PS/2	64,99
Cordless TrackMan Wheel	129,99
Gaming Mouse	79,99
MouseMan Wheel	69,99
Wheel Mouse Optical	69,99
MouseMan Wheel Optical	89,99
Extreme Digital 3D USB+Gameport	69,99
Interceptor	99,99
Force - FFB-Joystick USB	189,99
Gamepad USB + Gameport	44,99
Gamepad Extreme USB + Gameport	74,99
Formula (yellow)	144,99
Rumble Pad	79,99
Thunderpad	19,99

Microsoft Sidewinder

Gamepad Pro	59,99
Dual Strike	89,99
Freestyle Pro	99,99
Plug and Play (USB)	34,99
Precision Pro Joystick	99,99
Force Feedback Pro 2.0 Joystick	199,99
Force Feedback Joystick 2.0 USB*	179,99
Force Feedback Wheel USB	239,99
Precision 2 Mothra USB Wheel	99,99
Game Voice	89,99
Intellimouse Explorer	99,99
Intellimouse Optical	79,99
IntelliEye	79,99
Cordless Wheel Maus	59,99
Trackball Optical Shooter	64,99
Strategic Commander 2.0 USB*	179,99
Internet Keyboard	44,99
Natural Keyboard Pro	94,99

Saitek

Dashboard	39,99
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2 (Pad + Mouse)	89,99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Pad P750	54,99
Cyborg 3D Digital Stick - auch USB	89,99
Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick	189,99
R4 Racing Wheel	129,99
R4 Force Feedback Racing Wheel	219,99

Guillemot / Thrustmaster

Ferrari Lenkrad	94,99
Ferrari FF Lenkrad	229,99
Top Gun Fox 2 Joystick	49,99
Top Gun Fox 2 Pro Joystick	89,99
Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD	
Creative Labs	
SB Live 1024 PCI	129,99
SB Live Platin PCI	429,99
SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Creative 3D Blaster GTS2 32 MB AGP	649,99
Voodoo 5 5500 64 MB SDRAM 4xAGP	649,99

Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht. * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Versandkosten pro Sendung: Telefonische Bestellung 9,99 DM + Nachnahmegebühr, schriftliche Bestellung 3,99 DM + Nachnahmegebühr, Bestellungen aus dem Ausland: Vorkasse (Euroscheck) + 25,00 DM. Sendungen ab 180 DM Warenwert werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

WIAL 02/01

Adventure für Fortgeschrittene

KÖNIG ARTUS
DIE RITTER DER TAFELRUNDE

ENTWICKLER: Cryo **VERTRIEB:** Cryo **TESTVERSION:** Beta vom Dezember 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.arthur-game.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/350, 128 MByte RAM


Der christliche Bradwen im Gespräch mit dem hinfälligen Altkönig.

Hoppla, ein neuer Historienschinken von Cryo, diesmal sogar als Mehrteiler gedacht! Also ab ins Land der Einhörner und Feen – und zurück ins siebte Jahrhundert ...

Die vielen Keltenstämme dieser Zeit bekriegen sich untereinander, die Christen beanspruchen das Land, und dann leidet man auch noch unter einer Invasion teutonischer Barbaren.

Aus dieser heiklen Gemengenlage entspross die Artussage mit der Tafelrunde, Merlin, dem Zauberer, und Excalibur, dem unbesiegbaren Schwert. Vorderhand aber befindet sich der Spieler noch ganz am Anfang: In der Haut von Bradwen, einem unehelichen Keltenkönigskind, streitet er um das Schicksal der Briten – witzigerweise in zwei Varianten. Wer Bradwen als keltischen Druidenfreund liebt, wird zwar eine ähnliche Geschichte erleben wie die Fans des christlichen Ritters Bradwen, doch Rätsel und auch Personal unterscheiden sich klar. Der keltische Held wird zum Beispiel mehr mit Merlin zu tun bekommen, während der Kreuzritter sich eher auf Sir Lancelot und den örtlichen Bischof stützt. Natürlich können Sie sich auch beide Fassungen nacheinander zu Gemüte führen.

Die Geschichte wird in Third-Person-Perspektive erzählt, wobei Brad auf die Richtungstasten des Keyboards hört. Kämpfe kommen gelegentlich vor, laufen aber automatisch ab. Wenn Sie also der ewige Verlierer sind, dann haben Sie im Vorfeld irgendwas falsch gemacht. Ansonsten erfahren Sie viel durch Unterhaltungen, und gelegentlich dürfen Sie auch Objekte aufnehmen.

Steuerung und Handhabung wurden von uns schon bei den Vorgängern »Time Machine« und »Odyssee« bemängelt. Und auch bei Artus weist die verwendete Engine noch etliche unbehauene Kanten auf. Der überzeugendste Part des Spiels sind wohl Musik und Hintergrundgeräusche, wohingegen die Sprachausgabe rein technisch zwar gut klingt, dabei aber offenbar nicht immer die talentiertesten Sprecher zum Einsatz kamen. **(jn)**





JOE NETTELBECK

Auf den ersten Blick wirkt das Spiel nicht mal schlecht. Aber dann purzeln die Mängel ins Blickfeld: Die Positionsabfrage klappt nur unzureichend (was etwa Türenöffnen zum Glücksspiel macht), Clippingfehler gibt's wie Sand am Meer und die in schlechter französischer Tradition wild herumhüpfenden »Kameras« sabotieren den Versuch, sich Orientierung zu verschaffen. Wer im Unterschied zu mir gewillt ist, damit zu leben, wird aber feststellen, dass Artus wirklich nicht sooo übel ist.

»Merlin hätte Cryo die Ohren lang gezogen.«

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

FLY 2K
GERMAN EDITION



ENTWICKLER: Terminal Reality **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.01 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.iflytri.com, www.terminalreality.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/400, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte


Jetzt mit Rhein-Ruhr-Szenario: Hier haben wir beispielsweise den Kölner Dom. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Kräftig aufgebohrt kommt nun die deutsche Version dieses zivilen Flugsimulators in die Geschäfte.

Gleich beim Öffnen der Verpackung fällt schon das Heftchen mit den Jeppesen-Karten zum Fluggebiet Rhein-Ruhr auf, außerdem verfügt die deutsche Version über eine CD mehr. Hier liegt nämlich – neben dem Patch auf Version 1.01 – auch das zu den Flug-Karten passende Szenario vor. So können Sie Wahrzeichen des Ruhrgebiets wie Zechentürme oder den Kölner Dom begutachten. Straßen und größere Gebäude finden Sie ebenfalls bei genauerem Hinsehen. Neue Flieger gibt es leider keine, Sie müssen sich mit den fünf mitgelieferten Maschinen zufrieden geben. Eine nette Zugabe ist das Terrain von aerosoft trotzdem in jedem Fall. Ansonsten haben Sie wie gewohnt die schönen 3D-Wolken und zusätzlichen Flugverkehr und die gleichen Probleme wie früher, etwa ziemlich flaches Terrain. Dafür fliegen Sie über Bundesstraßen und Autobahnen, deren Verlauf der Tester als alter Ruhrgebietler absolut bestätigen kann. Wer als PC-Pilot den »Fly 2K« noch nicht hat, sollte mal einen genaueren Blick auf die deutsche Ausgabe werfen. **(mash)**


Selbst die Ruhr-Universität Bochum fehlt nicht!





MARTIN SCHNELLE

Auch wenn Microsoft nach wie vor in höheren Gefilden als Terminal Reality schwebt, holt die deutsche Version von Fly 2K doch kräftig auf. Die zusätzliche aerosoft-Szenerie-CD zeigt eine Menge schönes Terrain in Deutschland, etwa in Dortmund, Bochum oder Köln. Selbst meine ehemalige Universität, die Ruhr-Uni Bochum samt Kemnader See anbei, habe ich gefunden. Dadurch wird das Spiel leider nur marginal spannender. Hier lohnt sich die deutsche Version aber in jedem Fall.

»Die deutsche Version lohnt sich.«

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

TIGGERS HONIGJAGD

ENTWICKLER: Doki Denki Studios **VERTRIEB:** Disney Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.disney.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM


Auf der Suche nach Honigtöpfen überwinden Sie auch steile Klippen.

Partytime im Mischwald: Winnie Puuh ist bereits eifrig dabei, für seine Gäste Aperitifs in Form von Honigtöpfen zu sammeln.

Doch da sich die halbe Waldbevölkerung auf dem Fest einfinden wird, kommt der Bär mit der Honigsuche kaum nach. Sein Freund Tigger greift ihm deshalb unter die Arme.

Sie steuern Tigger durch eine zweidimensionale Welt, in der es von Klippen und hohen Bäumen nur so wimmelt. Um einen Level erfolgreich zu beenden, müssen Sie ein Mindestmaß an Honig erhaschen. Zwischen den einzelnen Abschnitten lädt man Sie zum »Grimassen-Spaß« ein. Bei diesem Mini-Spiel müssen Sie verschiedene Tastaturkommandos korrekt wiederholen. »Tiggers Honigjagd« ist auf Grund seines sehr geringen Schwierigkeitsgrades aber nur etwas für die allerjüngsten unter uns. **(dk)**



Adventure für absolute Computerneulinge

WENDY: GEHEIMNIS UM SÖREN

ENTWICKLER: Westka-Entertainment **VERTRIEB:** Egmont-Interaktive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.wendy.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM


Wendy kann einfach nicht die Finger vom Telefon lassen.

Die Sommerferien haben angefangen und Wendy hat mit ihrer Freundin endlich Zeit, sich um die geliebten Pferde zu kümmern.

Doch ein Vorzeigetraber zog sich eine leichte Beinverletzung zu und die zwei Mädchen schreien aufgeregt nach dem Tierarzt.

In mageren zehn Orten spaziert die dürftig animierte Göre Wendy durch die Gegend und löst dabei Rätsel auf Kleinkindniveau wie beispielsweise das Heraussuchen von Telefonnummern. Das Programm richtet sich natürlich nicht an reguläre Computerspieler, sondern eher an blutjunge Backfische, doch selbst die fühlen sich wahrscheinlich bei der grausigen Aufmachung und der äußerst mageren Rätseldichte unterfordert. **(dk)**



Action-Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ALARM FÜR COBRA 11

ENTWICKLER: VCC Entertainment **VERTRIEB:** RTL Playtainment **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.vcc.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Action auf Deutschlands Straßen mit dem Cobra-11-Team. (Direct3D, 1280x1024)

Das wäre doch mal was – Mitglied bei der Autobahnpolizei Cobra 11 sein!

Immer explodiert was, die Lebensversicherung erhöht ständig die Beiträge, und das Verbrechen lohnt sich nie, da diese Organisation alles Böse verhindert. In der PC-Realität sieht das aber anders aus. Hier fahren Sie im Karriere-Modus zunächst ein mickriges Gefährt, das erst mit der Zeit gegen ein standesgemäßes Fortbewegungsmittel ausgetauscht wird. So müssen Sie Geisterfahrer bekehren, selbst einer sein, ohne viel Schaden anzurichten, oder den Staatssekretär beschützen. Dazu wählen Stuntfahrer auch direkt Einsätze an, in denen sie ein Kunststückchen vorführen, beispielsweise über stehende Autos hüpfen oder möglichst viele andere Wagen innerhalb eines Zeitlimits zu Altmetall zu verarbeiten. Karrieristen erhalten dabei für jede erfolgreiche Mission die Freigabe für einen der insgesamt 15 Videoschnipsel aus der Serie.

Der Entwickler VCC Entertainment ist aufmerksamen PC-Rasern übrigens durch »Killerloop« bekannt – und daher flutscht die Grafik der reinen Autobahn-Fahrten auch hier ziemlich fix vorbei, der Detailgrad lässt aber zu wünschen übrig. Zumindest explodieren die Wagen hübsch. **(mash)**




Für jede erfolgreiche Mission dürfen Sie sich einen Videoclip ansehen.



MARTIN SCHNELLE

Gar nicht so übel, gar nicht so übel. Die Grafik ist zwar der Fernsehvorlage unwürdig, sieht aber dennoch deutlich besser aus als beim Autobahn Raser. Dafür haben Sie Steuerungsprobleme, die vor allem das schlechte Lenkverhalten betreffen: Wenn ich mit meinem Auto bei der Geschwindigkeit das Steuer verreißen würde, stünde es sofort quer zur Fahrbahn. Die Kisten hier zuckeln aber gemütlich auf die nächste Spur. Weil der Wagen aber derartig schnell kaputt geht, benötigen Sie auch etwas länger für die 15 durchaus abwechslungsreichen Missionen.

»Schlechtes Steuerungsverhalten.«

Strategiespiel für Profis

GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY



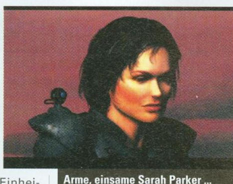
ENTWICKLER: High Voltage Software **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Dezember 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-PLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.sierra.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 3D-Karte



Ein wahres Strategiespektakel in 3D.

Eine hochwertige Zusatz-CD für knapp zehn Mark, da wird ein Traum für alle »Ground Control«-Fans wahr.

Schließlich liefert der amerikanische Entwickler High Voltage Software-Nachschub in Form von 15 spannenden, wenngleich recht schwierigen Missionen für das eigentlich schwedische 3D-Echtzeit-Strategiespiel. Am Spielablauf selbst hat sich wenig geändert: Vor jedem Einsatz bestimmen Sie, welche Truppenverbände in den Landungsschiffen Platz nehmen und auf der Planetenoberfläche abgesetzt werden. Nach wie vor gibt es keine Produktion, Sie müssen mit den vorhandenen Streitkräften haushalten. Die Story knüpft an das Ende des Hauptprogramms an: In der Rolle von Sarah Parker versuchen Sie von Krig-7B zu entkommen. Dabei stoßen Sie auf eine neue Gruppierung – die Phönix-Söldner von Crim-12 mit 16 eigenen Truppentypen. Nebenbei werden Crayven und der Orden um je zwei neue Einheitenarten bereichert und 14 Mehrspielerkarten sorgen für zusätzlichen Spielspaß. Außerdem gibt es etliche hübsche Landschaften. Die deutsche Sprachausgabe ist übrigens erstaunlich hochwertig. **(tw)**



Arme, einsame Sarah Parker ...

WERTUNG GROUND CONTROL: DARK CONSPIRACY – **SPIELSPASS 81** – PC PLAYER



THOMAS WERNER

Glückwunsch, Havas, das war eine geniale Idee Eurer Marketingleute! Zwar waren trotz hoher Qualität dem Hauptprogramm Ground Control keine angemessenen Verkaufszahlen beschert, doch anstatt die geplante Zusatz-CD einfach stillschweigend einzustampfen, wird sie nun als wahres Schnäppchen unter die Leute gebracht. Ein toller, vorbildlicher Service für die Kunden und vielleicht ein Anreiz für alle bisherigen Ground-Control-Abstinenzler, gleich das Hauptprogramm zusammen mit den herausfordernden Zusatz-Missionen zu erwerben.

»Ein wahres Schnäppchen.«

Rennspiel für Einsteiger

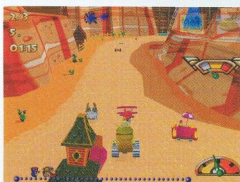
WACKY RACES
AUTORENNEN TOTAL

ENTWICKLER: Appaloosa Interactive **VERTRIEB:** Infogrames **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC) **INTERNET:** www.wackyraces-games.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

Kennen Sie Fred Fiesling und seinen Hund Teufelszahn? Nein? Die jagten vor Äonen mal als Doppel & Decker die Friedenstaube, und auch jetzt setzen sie wieder alle fiesen Tricks ein, um diese Rennmeisterschaft zu gewinnen.

Sechs Gegner kämpfen um den Titel, darunter Penelope Pitstop mit ihrem schicken rosa Gefährt oder Unteroffizier Großmaul mit seinem Soldaten Kleinhirn. Auch ein fahrendes Spukschloss und ein Dreidecker-Propllerflieger wollen auf´s Siegertreppchen. Rund 40 Strecken in fünf verschiedenen Geländetypen bringen die Entscheidung, zum Schluss dürfen Sie auch Fieslings Teufelsflitzer ausprobieren. Herumliegende Power-ups bringen Ihren Wagen richtig in Wallung oder behindern die anderen. So schlägt Penelopes Schminkspiegel aus, die beiden Soldaten sitzen in ihrem Panzer, und der ist natürlich bewaffnet. Auf den Parcours macht Eis das Rennen zur rutschigen Angelegenheit, in den Städten müssen Sie auf Brücken und Züge achten, wobei Letztere unvermutet die Strecke überqueren. Aber auch Sprungschanzen finden sich, die dafür sorgen, dass Sie nicht ins Wasser fallen.

Der Schwierigkeitsgrad ist eher moderat, selbst nach üblen Fahrfehlern können Sie wieder aufschließen. Per Splitscreen fahren Sie auch zu zweit an einem Rechner gegeneinander, als Grafikstandards unterstützt das Programm neben Direct3D auch Glide. Sogar an Force-Feedback-Effekte haben die Designer gedacht. **(mash)**



Die sieben Fahrzeuge sind ziemlich abgedreht und mit Power-ups bewaffnet. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)



In Eis und Schnee haut Penelope ihre Gegner einfach mit dem Schminkspiegel um.

WERTUNG WACKY RACES – **SPIELSPASS 67** – PC PLAYER



MARTIN SCHNELLE

Was für ein Spaß! Ein wirklich nettes Spiel, über die genre-üblichen dummen Sprüche habe ich auch noch am Ende der Testphase gelacht. Spielerisch dürfen Sie hier nichts wirklich Tiefschürfendes erwarten, aber die zahlreichen Strecken haben alle lustige Details und bieten Abwechslung. Gleiches gilt für die Fahrzeuge, die doch die eine oder andere Sonderfunktion besitzen. Für den PC bekommen Sie hiermit jedenfalls das derzeit beste Cartoon-Rennen.

»Das beste PC-Cartoon-Rennen.«

HOTLINES

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
7th Level	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	0190 82 46 63	tägl. 8-24 Uhr	www.acclaim.de
Acclaim (techn. Support)	089 32 94 06 00	Mo, Mi, Fr 14-19 Uhr	www.acclaim.de
Activision (Spiele)	0190 51 00 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Activision (techn. Support)	01805 22 51 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Adventuresoft	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
American Technos	siehe THQ	–	www.thq.de
Anco	siehe THQ	–	www.thq.de
Ascaron	–	–	www.ascaron.com
Aztech Systems	–	–	www.aztech.com
Berkeley Systems	–	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Havas	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
CDV	0180 29 92 66	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.cdv.de
Codemasters	0190 90 00 45	24-Stunden-Ansage	www.codemasters.com
Creative Labs	069 66 98 29 00	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.europe.creative.com
Cryo (techn. Support)	01805 61 00 59	tägl. 15-20 Uhr	www.maxupport.com/cryo
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	–	www.maxupport.com/cryo
DID	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Disney Interactive	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.disney.de
EA Sports	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com
Ego Soft	siehe THQ	–	www.thq.de
Eidos Interactive (techn. Support)	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Eidos Interactive (Spiele)	0190 51 00 51	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Electr. Arts (Hintline, neue Spiele)	0190 78 79 06	24-Stunden-Ansage	www.ea.com
Electr. Arts (Hintline, ält. Spiele)	0190 90 00 30	24-Stunden-Ansage	www.ea.com
Empire	089 85 79 51 38	Mo-Do 13-19 Uhr, Fr 12-16 Uhr	www.empire.co.uk
Europress	–	–	www.europress.co.uk
Gamebank	siehe THQ	–	www.thq.de
Gametek	siehe Take2	–	www.take2.de
Gravis	0800 181 06 54	Mo-Fr 9-21 Uhr, Sa+So 12-18 Uhr	www.gravis.com
Gremlin	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Grolier	–	–	www.gi.grolier.com
GT Interactive	siehe Infogrames	tägl. 11-19 Uhr	www.gtinteractive.de
Guillemot	07734 940 873 999	–	www.guillemot.com
Hasbro Interactive	01805 42 72 76	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.hide.de
Havas Interactive	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Havas	–	www.sierra.de
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.infogrames.de
Innonics	0511 33 61 37 90	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.innonics.de
InterAct of Europe	0180 512 513 3	Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr	www.interact-europe.de
Interactive Entertainment	siehe THQ	–	www.thq.de
Interactive Magic	–	–	www.imagicgames.de
Interplay	0044 20 755 14 266 (England)	–	www.interplay.com
Jane's Combat Simulations	siehe Electronic Arts	–	www.janes.ea.com
JoWood	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Konami	069 98 55 73 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Logic Factory	siehe THQ	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe THQ	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	–	–	www.maxupport.com
Max Design	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Maxis	siehe Electronic Arts	–	www.maxis.com
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.microprose.de
Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt (Info-Hotline)	0180 525 11 99	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	089 61 30 92 35	Mo-Fr 14-19 Uhr	www.leaningco.com
Mission Studios	siehe THQ	–	www.thq.de
Navigo	089 22 90 53	Mo-Fr 10-17 Uhr	www.usm.de
Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)	Mo-Fr 9-12 Uhr	www.neo.at
New World Computing	–	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.origin.ea.com
Paramount	–	–	www.paramount.com
PC Player (Spiele)	0190 87 32 68 11 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
PC Player (Technik)	0190 88 24 19 34 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
Playmates	siehe THQ	–	www.thq.de
Psygnosis	–	–	www.psygnosis.com
Sales Curve Int.	siehe THQ	–	www.softgold.de
SCI	siehe THQ	–	www.softgold.de
Sir-Tech	–	–	www.sir-tech.com
Software 2000	0190 57 20 00	Mo-Do 14-19, Fr 10-14 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Infogrames	–	www.infogrames.de
Swing Entertainment	02131 661 95 51	Mo/Mi/Fr 16-19 Uhr	www.swing-games.de
T + E	siehe THQ	–	www.thq.de
Take 2 (Spiele)	0190 87 32 68 36 (3,63 Mark/Minute)	Mo-Fr 8-24 Uhr	www.take2.de
Take 2 (techn. Support)	01805 21 73 16 (0,24 Mark/Minute)	tägl. 7-24 Uhr	www.take2.de
TerraTec	02157 81 79 14	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
The Logic Factory	siehe THQ	–	www.thq.de
THQ	0190 50 55 11 (1,21 Mark/Minute)	Mo-Fr 16-20 Uhr	www.thq.de
THQ (techn. Support)	01805 60 55 11 (0,24 Mark/Minute)	Mo-Fr 16-20 Uhr	www.thq.de
Toca	siehe THQ	–	www.thq.de
Topware	0621 48 28 66 33	Mo-Fr 10-12, 14-16 Uhr	www.topware.de
Ubi Soft (Spiele)	0190 882 492 10	Mo-Fr 11-24 Uhr	www.ubisoft.de
Ubi Soft (Technik)	0180 555 49 38	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.ubisoft.de
Victokay	siehe THQ	–	www.thq.de
Vipcord Games	siehe THQ	–	www.thq.de
Virgin	040 89 70 33 33	Mo-Fr 15-20 Uhr	www.setupcs.de
Vobis	0190 78 77 76	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
Westwood	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

X-PLANE

ENTWICKLER: Laminar Research **VERTRIEB:** Simply Mac **TESTVERSION:** Verkaufsversion 5.40 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.x-plane.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 96 MByte RAM, 4-MByte-OpenGL-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 256 MByte RAM, 16-MByte-OpenGL-Grafikkarte

Eine Berechnung der Aerodynamik in Echtzeit verspricht diese Flugsimulation. Neben schön umgesetzter Flugphysik ereignen sich daher auch bizarre Dinge zwischen Himmel und Erde.

Die Airbus-Modelle sehen allesamt sehr hübsch aus – achten Sie auch auf die 3D-Wolken.



Mit der Aerodynamik nimmt das Programm es nicht so genau, wie dieser Blackhawk im Looping zeigt.



Mit dieser X-15 fliegen Sie sogar in den erdnahen Weltraum.

Schon seit längerer Zeit für den Apple Macintosh erhältlich, kommt »X-Plane« nun auch für Windows-PCs. Außer der Möglichkeit auf den Mars zu fliegen bekommen Sie fast 50 Flugzeuge.

Auf Wunsch steigen Sie in einfache Propellermaschinen und Gleiter ein wie die klassische Cessna 172 oder die Beechcraft B200. Dann haben Sie Passagier-Liner, etwa die B-747 oder den Airbus A-340, Bomber wie die B-2 und eine Menge Experimental- und Science-Fiction-Flieger. Wollten Sie nie mal mit der X-15 die Stratosphäre weit unter sich lassen oder gleich ein Space-Shuttle steuern? Detailgrad und Texturen geraten dabei sehr unterschiedlich.

Wie ist das Wetter heute?

Nicht ganz so komfortabel wie beim »Microsoft Flight Simulator 2000« können Sie das aktuelle Wetter aus dem Netz herunterladen. Hier müssen Sie bei der angegebenen Webseite eine Datei besorgen und von Hand in das entsprechende Verzeichnis kopieren. Aber sonst muss X-Plane sich nicht verstecken, denn Sie haben 3D-Wolken und können Turbulenzen, Scherwinde und viele Parameter mehr einzeln regeln. Dazu lässt sich das Wetter auch im erdnahen Weltraum beeinflussen – da gibt es nämlich Meteor-Schauer! Und, kein Witz: Drei der 18 000 Flughäfen des Programms liegen auf dem Mars.

Die Präsentation lässt allerdings zu wünschen übrig, Gebäude stehen selten in der Gegend herum. Die Aerodynamik berechnet sich hier übrigens komplett in Echtzeit, ein echtes Novum. Leider sind beispielsweise Rollen mit großen Passagierjets möglich, ebenso Loopings mit fast allen Helikoptern.

Die offene Architektur mit beigelegten komplizierten Landschafts- und Flugzeuggenerator erleichtert Add-ons, und tatsächlich finden Sie im Internet Hunderte von Flugzeugen. Mittlerweile lässt sich auch die Version 5.54 des Hauptprogramms herunterladen. Die umfasst Mehrspieler-Support, verbesserte Hubschrauber-Flugphysik, optisch hübsch dargestellte Nachbrenner und neues Fluggerät wie einen Raketenflieger und den Zeppelin Hindenburg. **(mash)**



MARTIN SCHNELLE

Kein kommerzieller Flugsimulator kommt gleich mit so vielen Maschinen! Wirklich alles mögliche ist dabei, vom Propellerflugzeug über Passagierjets und Kampfflugzeugen bis hin zu Fliegern, die in der viel dünneren Atmosphäre des Mars in der Luft bleiben können. Dazu das schöne Wetter und die Wolken – leider trüben einige aerodynamische Schwächen das Gesamtbild, etwa die Loopings fliegenden Helikopter.

»Alles mögliche ist dabei.«

Generell zeigt das Terrain und die unterschiedlich gut modellierten Maschinen, dass auf Optik nicht so viel Wert gelegt wurde – kein Wunder, handelt es sich hier doch um einen Ein-Mann-Betrieb. Gott sei Dank können Sie ja mit den beiliegenden Programmen eigene Szenerien und Flieger entwerfen. Wer genug von den »professionellen« Flugsimulatoren und eine schnelle Netzverbindung hat, sollte sich die Vollversion herunterladen, die ohne CD allerdings nach fünf Minuten keine Joystick-Eingabe mehr annimmt.

FAKTEN

- 47 (!) Flugzeuge
- 3D-Wolken
- Reales Wetter importierbar
- Erde und Mars als Fluggebiet
- Rund 18 000 Flughäfen
- Force-Feedback-Unterstützung

WERTUNG X-PLANE

▲ PRO
- VIELE FLUGZEUGE
- OFFENE ARCHITEKTUR
- WELTALL-SIMULATION

▼ CONTRA
- ÜBLE PRÄSENTATION
- AERODYNAMIK-SCHWÄCHEN

GRAFIK:	40
SOUND:	50
EINSTIEG:	30
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **66**

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

THE TYPING OF THE DEAD

ENTWICKLER: Sega **VERTRIEB:** Empire Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Dezember 2000 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.sega.com, www.empireinteractive.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Los, Alter, nun tipp' schon! Diese zwei Gesellen müssen der Macht des Wortes weichen.

Und wieder kehren Sie in das »House of the Dead« zurück – nur diesmal sind Sie mit einer Dreamcast bewaffnet!

Genauer gesagt, mit einer Tastatur. Anstatt mit der Lightgun verwandeln Sie nun per Keyboard in sechs Episoden miese Zombies in grünen Matsch. Jeder Gegner hat ein Wort auf der Brust stehen, das möglichst schnell eingetippt werden muss.

Genre-üblich bewegen Sie sich nicht beliebig, sondern laufen über einen vorgegebenen Pfad. Neben dem Absolvieren der Kapitel üben Sie sich in besonders schwierigen (englischen) Ausdrücken, wobei teils ganze Sätze inklusive Satzzeichen abgefragt werden. Gottseidank läßt sich die Länge der einzugebenen Prosa im Optionsmenü regeln. Dazu kommt eine Trainingsmöglichkeit, in der Sie direkt gegen Bosse kämpfen – nicht gerade dauermotivierend. Alles in allem eine eher langweilige Geschichte, denn es passiert immer wieder dasselbe. Noch dazu haben durchschnittlich geübte Tastatur-Hacker innerhalb kürzester Zeit alles gesehen. Auch grafisch überzeugt das alles nicht, denn noch nicht einmal das Filtern der Texturen haben die Programmierer hinbekommen. **(mash)**



Kein Actionspiel ohne Endgegner: Hier müssen Sie gleich mehrere Wörter eingeben.

WERTUNG
THE TYPING OF THE DEAD
PC PLAYER
SPIELSPASS 34

MARTIN SCHNELLE



Worte können töten: Eigentlich ja eine ganz witzige Idee, doch der Hauptgedanke bei diesem Spiel ist sicherlich der, Dreamcast-Kunden zum Kauf der zugehörigen Tastatur zu animieren. Nach kurzer Zeit wird das Ganze recht öde, die grafischen Verbesserungen fallen nur Leuten auf, die nicht beim Tippen auf das Keyboard schauen müssen. Hilfreich ist auch nicht gerade das englische Vokabular, das hiesigen Bewohnern einfach nicht so leicht aus den Händen fließt wie Deutsch. Und trotzdem habe ich auf Anhieb drei von sechs Kapitel geschafft. Das 15 Jahre alte Spielprinzip wirkt außerdem langsam etwas angestaubt.

»Worte können töten.«

Denkspiel für Fortgeschrittene und Profis

PROFESSOR TIM

DIE RÜCKKEHR DER VERRÜCKTEN WERKSTATT

ENTWICKLER: Coktel **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (an einem PC) **INTERNET:**www.professor-tim.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM

Kerzen mit Brenngläsern anzünden, Mäuse mit Katzen nach Hause scheuchen, Bomben mit tückischen Zeitzündern versehen: Alles klar, »The Incredible Machine« ist wieder da!

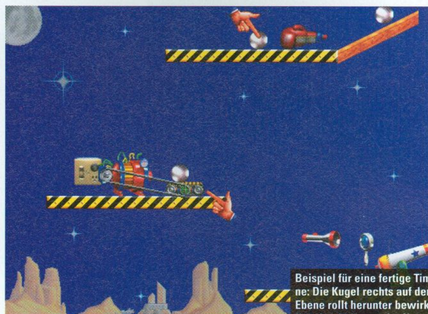


Eine bescheidene Eigenkonstruktion: Der Flumi links unten lässt am Ende die Bombe in der Mitte explodieren.

Hier zu Lande läuft die Familie der heiteren Fummelspiele allerdings seit Jahren unter dem nach Edutainment klingenden Markennamen »Professor Tim«. Egal, denn hier wie dort ist dasselbe drin, und wenn Havas auf diese Weise mehr verkaufen kann, soll es uns recht sein.

Der Sinn der knapp170 Level (50 Zweispieler-Karten und 50 Tutorial-Aufträge kommen noch dazu) besteht darin, eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen, etwa die Kanone im unteren Eck des Spielfensters abzufeuern, alle Bälle mit Körben einzufangen, die Maus in ihr heimisches Mauseloch zu dirigieren, und dergleichen mehr. Zu Beginn reichen meist einige wenige Objekte, die zusätzlich in das bereits bestehende Panorama eingebaut werden, um der »Maschine« zu voller Funktionalität zu verhelfen: ein Motor mit Transmissionsriemen hier, ein automatischer Boxhandschuh oder ein Brennglas dort, und schon läuft die Chose. Später wird es dann echt hirnsausig: Laserstrahlen schalten Apparate ein, Bälle können in ihren physikalischen Eigenschaften verändert werden und komplizierte Flaschenzug-Konstrukte sorgen dafür, dass am Ende doch alles in den richtigen Bahnen verläuft. Dabei darf übrigens jederzeit ein Testlauf eingelegt werden, mit dem sich abchecken lässt, inwieweit der momentane Stand der Dinge den Anforderungen bereits gerecht wird

All das wird einfach und handlich gesteuert (ein Klick nimmt die zur Verfügung stehenden Objekte aus dem »Baukasten« unter dem eigentlich Spielfenster, ein weiterer Klick setzt sie an der gewünschten Stelle ab), und nur selten hat man mal den Eindruck, dass die richtige Position allzu pixelgenau getroffen werden muss. Grafisch ist das Spiel gewiss keine Offenbarung – tatsächlich hätte eine etwas zeitgemäßere Präsentation den Spaß (und die Note) sicherlich noch steigern können. Aber auch so hat Professor Tim Suchtpotenzial und ist durch seine überschaubaren Level vor allem gut für Gelegenheitsspieler geeignet. **(jn)**



Beispiel für eine fertige Tim-Maschine: Die Kugel rechts auf der oberen Ebene rollt herunter bewirkt schließlich das Abfeuern der Kanone.

FAKTEN

- Alles in allem etwa 270 Level
- Umfangreiches Tutorial
- Editor eingebaut
- Spaßiger Zweispieler-Modus



Wer schafft es, dem kleinen Mel den Weg nach Hause zu zeigen?



JOE NETTELBECK

Unlängst beklagte ich mich bei anderer Gelegenheit darüber, dass manche Spiele besonders schnell dem Zahn der Zeit erliegen. Natürlich gibt es auch Beispiele für das Gegenteil – diese Titel überdauern Jahr um Jahr, Nachfolger und Neuauflagen, ohne wesentlich an Reiz einzubüßen. Incredible Machine/Professor Tim gehört zweifellos in diese Kategorie. Man lässt sich einmal darauf ein, ein paar Maschinen zu bauen und ist dem Charme der Nonsens-Konstruktionen sofort verfallen. Und speziell gefällt mir daran, dass vor allem für die komplizierteren Aufgaben viele Lösungen existieren. Dass die Grafik inzwischen wortwörtlich aus dem vorigen Jahrhundert stammt, nehme ich da gelassen in Kauf.

»Und jetzt den Nippel durch die Lasche ziehen.«

WERTUNG PROFESSOR TIM

▲ **PRO**
- SPASS OHNE ENDE DURCH DEN EDITOR
- SEHR UMFANGREICH

▼ **CONTRA**
- ANTIK-PRÄSENTATION
- HIN UND WIEDER ETWAS FUMMELIG

GRAFIK:	40
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS 74

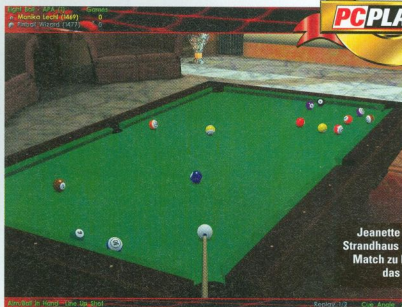
Billard-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

VIRTUAL POOL 3

ENTWICKLER: Interplay/Celeris **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 32 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.interplay.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 32-MByte-3D-Karte

GOLD PLAYER PCPLAYER

Weihnachten ist vorbei und Sie haben immer noch nicht genug von bunten Kugeln? Kein Problem, dank »Virtual Pool 3« dürfen Sie sich selbige in schillernder Goldplayer-Qualität geben!



Jeanette Lee in ihrem Strandhaus im virtuellen Match zu besiegen, ist das Karriereziel.


Lehr-Videos mit Profi Jeanette Lee.

Das Entwicklerteam von Celeris läutet Runde drei der virtuellen Partie ein und lässt dabei die komplette Billardgemeinde zum Zug kommen. Weltklassespielerin Jeanette Lee fungiert zugleich als Lockvogel und Leitwolf.

Wie Genre-Schwester »Virtua Pool Hall« vor einem Jahr, bietet Interplays neueste Billardsimulation auch Carambol-Varianten wie Ein- und Dreiband sowie Snooker. Der Schwerpunkt liegt jedoch mit mehr als 15 Spielarten stilgerecht beim Poolbillard. Als Genre-Neuling starten Sie am besten mit Training, ehe Sie sich in Turnieren mit bis zu 32 Teilnehmern messen, oder gar den Beginn einer steilen Karriere im brandneuen Karriere-Modus wagen. Denn das ersehnte Ziel sämtlicher Queuejünger ist es, einmal gegen Welt-Spitzenspielerin Jeanette Lee eine Partie am PC zu bestreiten. Das darf nur, wer sich von der Garage in die Nobelsalons hochgespielt und genügend Geld gewonnen hat.

Ohne sehr eingehende Beschäftigung mit Regelwerk und Technik bei Queueführung und Kugelphysik bleibt der Erfolg jedoch versagt. Als Hilfen dienen Lehrvideos, die wertvolle Tipps enthalten und direkt mit identischem Kugelaufbau am virtuellen Tisch nachvollzogen werden können. Die Queueführung erfolgt wie gehabt mittels Mausschwung, ergänzt durch sinnvolle Tastaturkommandos. Der Tisch lässt sich zoomen und in den gewünschten Sichtwinkel kippen. Kenner bestimmen Taschenschnitt und –größe sowie Tuch und Bandenhärte selbst. Wahre Queuekünstler dürfen ihr Talent im Internet sogar vor Zuschauern beweisen.

(Monika Lechl/md)


Hawg Pen


Pit Stop

Alle acht Locations sind liebevoll ausgestattet.



MONIKA LECHL

Mit Interplays bärenstarker Pool-Simulation erhalten Einsteiger und Billard-Profis gleichermaßen die Chance, sich wirklichkeitsnah vorzubereiten. Die ohnehin stimmige Grundsubstanz der Vorgänger wurde durch Internetoption und Karriere-Modus noch aufgepeppt, wenngleich die angepriesene neue Grafik-Engine bei voller Farbtiefe etwas zickt. Kugelphysik und Steuerung sind über jeden Zweifel erhaben, die KI ebenso. Mit allen Billardvarianten sowie Zielhilfen für Anfänger und Profitipps für Cracks, kommt jeder auf seine Kosten. Alles ist liebevoll ausgestattet, sogar Queuekoffer und Außengeräusche gibt es. Das Spiel hat erneut Suchtpotenzial und somit ist Virtual Pool 3 klar die erste Wahl für Billardfans, die tatsächlich noch immer kein Virtual Pool im Regal haben.

»Die erste Wahl für Billardfans.«

WERTUNG VIRTUAL POOL 3

PRO
- TADELLOSE STEUERUNG
- ERSTKLASSIGE BALLPHYSIK
- OPTIONSFLUT

CONTRA
- DER VORGÄNGER WAR FAST GENAUSO GUT

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	90
MULTIPLAYER:	80

PCPLAYER SPIELSPASS **86**

FAKTEN
- 3 Billardvarianten
- Karriere-Modus
- Vorgänger-Savegames ladbar
- Ausführliches Online-Manual


Herangezoomt: Der Ghostball hilft beim Zielen, die Linien zeigen die Laufwege der Bälle vorab.

Action-Adventure für Fortgeschrittene

BLAIR WITCH VOLUME 3 THE ELLY KEDWARD TALE

ENTWICKLER: Ritual Entertainment **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 (US-Import) **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.ritual.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 2 MByte Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 96 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte

Das Ende ist nah, die Spiele-Trilogie um die berüchtigte Hexe von Blair strebt ihrem versöhnlichen Abschluss entgegen.

FAKTEN

- Kampfintensiv, aber auch vermehrt Adventure-Elemente
- Hübsche Schatten- und Lichteffekte
- 25 Örtlichkeiten in fünf verschiedenen »Welten«

Versöhnlich deshalb, weil sich das Spiel vom wenig überzeugenden zweiten Teil deutlich abhebt – dabei unterscheidet es sich gar nicht sehr von ihm, außer in einigen Kleinigkeiten. Woran sich wieder zeigt, wie wichtig vorgebliche Marginalien oft sind.

Doch davon später mehr, einstweilen sei gesagt, dass Elly Kedward, die Hexe von Blair, anno 1785 eine Horde von Kindern entführte – so jedenfalls vermittelte es der erste Blair-Witch-Film. Jonathan Prye, ein mit Gott hadernder Hexenjäger, hört nun von diesen Ereignissen und besucht den verfluchten Ort, um den Umtrieben ein Ende zu machen. Doch ist die arme Elly wirklich verantwortlich für das Grauen, oder sind hier ältere, bösere Mächte im Spiel?



Mit brennendem Kreuz im Kampf gegen Phantome: Gibt es womöglich noch eine zweite Hexe in Blair?

Die Geschichte überzeugt vor allem deshalb, weil sie stringent erzählt ist und auch in scheinbaren Nebensächlichkeiten durchdacht wirkt. Wo etwa im zweiten Teil ohne Sinn und Zweck Monster durch die Gegend rannten, genügt hier ein verängstigter Hinweis der Dorfbewohner auf das grausige Viehzeugs, um Zombies und Höllenhunde wie natürliche Bewohner der Gegend erscheinen zu lassen. Die umfängliche Rennerei durch den Wald nervt aber nach wie vor.

In der Handhabung unterscheidet sich der Titel nicht sehr von den beiden Vorgängern: Die manchmal hakelige Mischsteuerung aus Maus und Tastatur ist ebenso gewöhnungsbedürftig wie die massenhaften, unmotivierten Kamerasprünge, welche vor allem im Wald für Verwirrung sorgen. Und vom ewigen Nachladen wollen wir gar nicht erst reden. Das auf der Website angekündigte Spellsystem entpuppt sich übrigens als ganz unspektakuläre Versammlung von magischen Items, wie es sie im Vorgänger (vielleicht nicht ganz so umfangreich) auch gab. Immerhin: All das haben wir schon schlechter gesehen ... **(jn)**



Jonathan Prye in der Geisterwelt – na, wenn das mal gut geht!



Schreck lass nach wer hat denn hier gewütet?



JOE NETTELBECK

Auch der letzte Teil der Grusel-Trilogie hat mit den Haken und Ösen der Nocturne-Engine zu kämpfen – wenngleich ich schon den Eindruck habe, dass die Handhabung hier etwas eingängiger funktioniert als bei den Vorgängern. Das eigentliche Spiel gefällt ebenfalls besser als der schwache zweite Teil. Zumindest hat sich offenbar jemand Gedanken über eine einigermaßen nachvollziehbare Story gemacht und die dann auch ganz ordentlich in ein Spiel übersetzt – die Atmosphäre hängt also nicht allein an wallenden Nebeln, sondern gründet tiefer. Dies kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass nach wie vor ein erheblicher Teil des Ablaufs darin besteht, durch den Zauberwald zu hetzen – und das ist rechtschaffen öde.

»Im Prinzip durchaus brauchbar.«

WERTUNG BLAIR WITCH VOLUME 3

▲ PRO
- STORY ÜBERZEUGEND UND GLAUBWÜRDIG
- GUTE SPRACHAUSGABE

▼ CONTRA
- ZUM TEIL LANGWEILIG
- STEUERUNG KÖNNTE BESSER SEIN

GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **70**

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Experten

SPACE EMPIRES 4

ENTWICKLER: Malfador Machinations **VERTRIEB:** Shrapnel Games **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.02 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 20, Hotseat **INTERNET:** www.malfador.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/90, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium/166, 64 MByte RAM

Alle Strategen aus der klassischen Nullgrafik-Wargamer-Ecke dürfen ein Fass aufmachen, denn der Weltraum wird mal wieder in all seiner Ödnis erobert!

Natürlich bezieht sich die anstößige Ödnis-Vokabel genretypisch nur auf Präsentation und Handhabung – die Spieltiefe an sich ist hier selbst dann noch gewaltig, wenn man in Betracht zieht, dass viele Kniffeleien, Experimente und Lernfrustrationen nur der auspeitschungswürdigen Dokumentation geschuldet sind ...

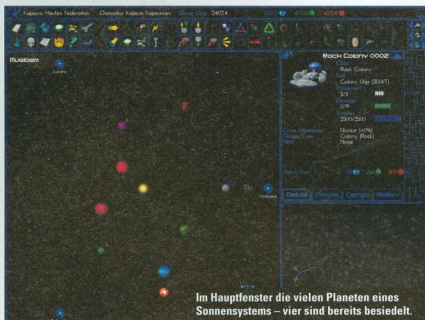

Wir basteln uns eine neue Schiffsklasse

»Space Empires 4« steht in der Tradition von Titeln wie »Spaceward Ho!«, »Ascendancy« oder »Master of Orion«. Vor allem aber fällt die Verwandtschaft mit »Stars!« ins Auge – und da sowohl Empires Genrebeitrag als auch Shrapnels Space Empires auf eine beeindruckende Vergangenheit zurückblicken können, wage ich keine Spekulationen zu der Frage, wer da von wem abgeschaut hat.

Wie auch immer: Ihnen kommt also als Boss eines neugegründeten Sternenimperiums die schwierige Aufgabe zu, den Weltraum zu ihrem Hinterhof zu machen. In diesem Sinne stehen Ihnen je nach Größe der Galaxis bis zu 100 Sonnensysteme zu Verfügung, die wiederum jeweils an die 15 Planeten beheimaten können – und manche von denen haben sogar noch Monde. Die Verkehrsverbindungen zwischen den Sonnen sind dabei keineswegs beliebig, denn in der Art von »Ascendancy« springen Sie auf festgelegten Routen von Stern zu Stern, mit den entsprechenden Folgen für die Strategie.

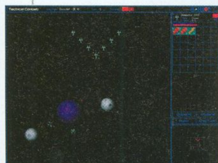
Rundenweise geht das Geschehen voran. Forschungsbaum, Raumschiffsflotten und die Möglichkeiten Ihres Imperiums nehmen dabei titanische Ausmaße an. Gut, dass viele Aufgaben des Mikromanagements an so genannte Minister übertragbar sind.

Da das Spiel von etwa 50 Millionen Icons und Menüs überflutet wird, kriegt man trotzdem die Steuer-Krise, woran all die Handbücher, Online-Anleitungen und Tutorials (lückenhaft und höchstens mäßig die einen wie die anderen) nicht gerade wenig beteiligt sind. Tja, und über Grafik wie Sound verlieren wir hier ohnehin besser kein Wort. Ingesamt darf also getrost vermutet werden, dass die kommende Neuauflage von »Stars! Supernova Genesis« in diesem Duell um einige Raketenlängen in Führung gehen wird. **(jn)**


Im Hauptfenster die vielen Planeten eines Sonnensystems – vier sind bereits besiedelt.

FAKTEN

- Bis zu 20 Spieler in beliebiger Mensch/Rechner-Kombination.
- 1500 Planeten und mehr auf einer Karte.
- Je nach Wunsch taktischer oder strategischer Kampf.


Eine Szene aus dem Taktik-Kampf. Beschweren Sie sich nicht bei mir!



JOE NETTELBECK

Zefix, warum gibt es immer nur die Alternative entweder/oder? Entweder ein Titel mit toller Präsentation, aber ohne Spiel – oder endlose Spieltiefe, aber derart grausig, dass man am liebsten »Jehova! Jehova!« rufen möchte, um möglichst schnell gesteinigt zu werden! Sie ahnen es schon – Space Empires 4 gehört in die zweite Kategorie. Und trotz schier unauslotbarer Tiefe kann man es eigentlich mit gutem Gewissen niemandem empfehlen. Obwohl das natürlich auch nicht stimmt; es gibt schon die Hardcore-Wargamer, die noch im schäbigsten Lehmklumpen die unverfälschte Schönheit der reinen Strategie erblicken. Aber ganz ehrlich und nur mal so unter uns: Da nehm ich doch lieber ein Kinley ...

»Heiliger Strohsack – bin ich in ein Zeitloch gefallen?«

WERTUNG SPACE EMPIRES 4

▲ PRO
- OPTIONEN OHNE ENDE

▼ CONTRA
- GRAFIK? WELCHE GRAFIK?
- STEUERUNG? WELCHE STEUERUNG?
- ANLEITUNG? WELCHE ANLEITUNG?

GRAFIK:	10
SOUND:	10
EINSTIEG:	40
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	50

PC PLAYER SPIELSPASS **47**

Action-Adventure für Fortgeschrittene

HELLBOY DOGS OF THE NIGHT

ENTWICKLER: Cryo **VERTRIEB:** Cryo **TESTVERSION:** Beta vom Dezember 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.hellboy-game.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, Direct3D-kompatible Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, Gamepad

In die Gefilde der Action-Adventures hat es schon so manch schrägen Vogel verschlagen. Aber ein aus der Hölle entsprungener und für das Gute eintretender Dämon, das dürfte neu sein.

Zwei unfreundliche Untote machen gleich Bekanntschaft mit unserer gepanzerten rechten Faust.

Sie mögen hoffentlich abgedrehte Underground-Comics wie »Schwermetall«, »Durnham Red« oder gar »Sinister Dexter«. Denn für zart besaitete Gemüter dürfte die Hintergrundgeschichte dieses, auf einem amerikanischen Comicmagazin basierenden Horrorwerks reichlich bizarr klingen.

Im Intro jedenfalls erfahren Sie, dass Sie der »Hellboy« sind. Ein aus der Hölle entsprungener, teufelschwänziger Dämon mit leichtem Webfehler: Er will immer nur das eine, nämlich das Gute. Blöd nur, dass er einen Zwillingsbruder hat, und der ist so abgrundtief böse, wie man sich einen Dämon eben so vorstellt. Sicherlich steckt der Bursche auch hinter den Vorkommnissen in einer tschechischen Irrenanstalt. Die wird von den »Dogs of the Night« belagert, einer Bande Dämonen, die gerade damit begonnen hat, das gesamte Universum zu zerstören.

Im Auftrag des Herrn

Also marschieren Sie auf der Suche nach einer Freundin - durch entsetzlich dunkle 3D-Kerker, Außenwelten und Gebäude. Dabei nehmen Sie wilde, automatische Kameraschwenks und ständige Nachladezeiten beim Einspeisen neuer Geländeabschnitte möglichst tapfer hin. Ab und an taucht mal ein Dämon (Untoter, Hund, Höllenvogel, Riesenkreatur ...) auf, den Sie idealerweise mit Ihrer gepanzerten rechten Faust zur ewigen Ruhe betten. Gegen Ihre Pistole sind nämlich viele Kreaturen immun und davon mal abgesehen, leiden Sie auch noch an chronischem Munitionsmangel. Verletzungen kurieren Sie mit Heilkoffern und übermächtigen Gegnern entkommen Sie per Sprint. Komischerweise sind sowohl Medipacks als auch Monster eher Mangelware. Aber immerhin bekommen Ihre grauen Zellen ein bisschen Arbeit, etwa wenn Sie Türen aufhebeln, Abgründe überwinden oder die Insassen des Irrenhauses kurieren. **(md)**


Und schwupp aus dem Fenster mit ihr. So verfahren wir mit keifenden Krankenschwestern.


Diesem monströsen Dämon begegnen Sie Gott sei Dank nur in einer der vielen Zwischensequenzen.

MIKE MIGNOLA



... heißt der Schöpfer der 1994 entstandenen US-Comic-Serie »Hellboy«. Auch bei den Dialogen, Szenarien und Handlungen dieses Spiels half Mike mit.



MANFRED DUY

Ich bin wohl zu verwöhnt. Oder warum mag ich mich hier genauso wenig wie bei der artverwandten »Mumie« (PC Player 1/2000) damit abfinden, nur an wenigen Stellen speichern zu dürfen? Mit Konsolenjüngern kann man so etwas machen, und für die identische Playstation-Version geht das ja auch in Ordnung, PC-Spieler sind da aber anspruchsvoller. So wirken die grobschlächtig polygonisierten Figuren sperrig und das Gleiche lässt sich auch über die umständliche Steuerung sagen. Und warum trotz der schlichten 3D-Optik ständig nervige Nachladezeiten auftreten, würde ich auch gerne wissen. Überhaupt ermangelt es insgesamt an Spielfluss, zumal die Action deutlich zu kurz kommt: Nur alle fünf Minuten ein paar Fausthiebe austeilen, dazwischen ziellos herumirren und ziemlich lahme Rätsel lösen - keine Frage, die herrlich wilde Story hätte weitaus Besseres verdient.

»Die wilde Story hätte Besseres verdient.«

WERTUNG HELLBOY DOGS OF THE NIGHT

▲ **PRO**
- HERRLICH SCHRÄGE TRASH-STORY

▼ **CONTRA**
- GROBKLOTZIGE GRAFIK
- MIESE SPEICHER-FUNKTION
- VIEL LEER-LAUF

GRAFIK:	50
SOUND:	60
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **53**

FAKTEN

- Basiert auf der gleichnamigen Comic-Serie
- Keine Savefunktion, dafür Speicherpunkte
- Zwischensequenzen
- Automatische Kameraschwenks
- Steuerung via Tastatur oder Gamepad
- Leichte Rätseleinlagen
- Kämpfe gegen dämonisches Viehzeug
- Hauptwaffe: Die gepanzerte Faust des Helden
- Haarsträubende Horror-Story

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

ADLERTAG
DIE LUFTSCHLACHT UM ENGLAND

So nah kommen Sie Ihren Gegnern selten: Hier kleben Sie an einer Hurricane.

ENTWICKLER: Rowan Software **VERTRIEB:** Empire Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Dezember **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** bis 8 (Netzwerk, Internet) **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/933, 256 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte

1940 hatten die Briten ihre liebe Mühe, die Deutschen von ihrer Heimat fernzuhalten – und Sie fliegen ganz vorne mit.

Ziel erreicht – Bomben los! Mehrere Gruppen von Ju-88 greifen ein Küstenziel an. (alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Nach der 2.Weltkriegs-Flugsimulations-schwemme Ende 1998 war es in diesem Bereich eher ruhig. Nun nahm sich Rowan Software der Luftschlacht um England an und verbesserte einige Fehler aus »MiG Alley«.

Auf deutscher oder englischer Seite versuchen Sie, die Kampfsituation über dem Ärmelkanal für sich zu verbessern. Vier unterschiedliche Zeitabschnitte stehen dabei zur Wahl. Fliegen Sie in den Einzeleinsätzen nur einige wenige Aufträge, kümmern Sie sich im Kampagnen-Modus um Einsatzplanung, Nachschub und Staffeleinteilung.

Den Wind in den Haaren

In den Abfangjägern Hurricane, Spitfire und Me-109 sowie der Ju-87 oder Me-110 übernehmen Sie das Steuer, dazu können Sie in drei deutschen Bombern den KI-Bordschützen ersetzen. Im Planungs-Modus springen Sie beliebig in die Cockpits der einzelnen Flieger, im Einsatz können Sie allerdings nicht mehr die Maschinen wechseln: Sie müssen erst rausgehen und dann wieder eine Rotte aussuchen. Generell hätten die Menüs logischer gestaltet werden können, und auch während des Fluges fragen Sie sich oft, wo ist denn jetzt das Ziel?

Der »Elite«-ähnliche Radarschirm zeigt, wo die eigenen und gegnerischen Maschinen sind, aber teils fliegen dort so viele Gefechtsteilnehmer herum, dass auch die Anzeige am Bildschirmrand nicht mehr ausreicht – die teilt ebenfalls in gut und böse ein. 1200 fliegende Särge sollen gleichzeitig möglich sein; wir haben sicherlich ziemlich deutlich mehr als hundert gezählt.

Kein Spiel jedenfalls für Anfänger, da allein schon die Steuerung der Flieger eine Herausforderung ist. **(mash)**

FAKTEN

- 10 Trainingsmissionen
- 18 Einzeleinsätze
- Jeweils 4 Kampagnen für beide Seiten
- Szenario der Luftschlacht um England
- 5 steuerbare Maschinen
- 3 Bomber mit Ihnen als Bordschützen
- Riesige Massenschlachten
- Force-Feedback-Unterstützung



Die Menüstruktur des Kommandanten-Teils der Kampagne ist unübersichtlich.

MARTIN SCHNELLE



Mein Wankelmut wurde hier auf eine harte Probe gestellt. Doch Luftkämpfe mit mehreren Gruppen Fliegern - also Hunderten von Maschinen - sind sehr beeindruckend. Dazu dürfen Sie selbst entscheiden, welche Angriffsziele Sie für wichtig halten. Indes, der Planungsteil erfordert einige Einarbeitung. Und überhaupt – welcher von den kleinen Fliegendreck-Punkten ist denn jetzt der Gegner? Eine Bezeichnung wäre da nicht schlecht gewesen. Dazu kommt ein Hardware-Hunger, der seinesgleichen sucht. Trotzdem finden Sie eine Menge Detailverbesserungen: Mochten Sie MiG Alley, werden Sie Adlertag lieben.

»Hardeware-Hunger der seinesgleichen sucht.«

WERTUNG ADLERTAG

PRO
- GIGANTISCHE LUFTSCHLACHTEN
- STRATEGIETEIL

CONTRA
- TEILS UNÜBERSICHTLICH
- RIESIGE HARDWARE-ANFORDERUNGEN

GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	40
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80

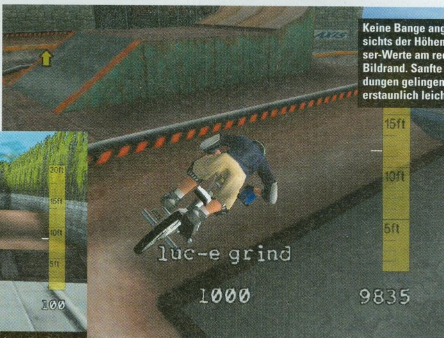
PC PLAYER SPIELSPASS **77**

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

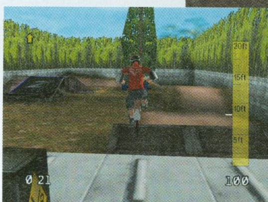
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

ENTWICKLER: Z-Axis **VERTRIEB:** Acclaim **TESTVERSION:** US-Importversion **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.acclaimmaxsports.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 200, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

Ein El Dorado für Radfahrer: Stützräder bleiben zuhause, BMX-Profis regieren über Stunt-Parcours und Schwerkraft-Gesetze.



Keine Bange angesichts der Höhenmesser-Werte am rechten Bildrand. Sanfte Landungen gelingen erstaunlich leicht.



Mit einem beherzten Satz über den fahrenden Güterzug erreichen wir einen versteckten Bereich der ersten Spielwelt.

Den meisten Leuten genügt es, sich mit ihrem Fahrrad von Punkt A nach Punkt B zu bewegen. Doch daneben gibt es noch die Dave Mirras dieser Welt, die auf BMX-Bikes Tricks ausführen, deren Anblick jeden ehrbaren Krankenkassen-Tarif in die Höhe treibt.

Die Kunst, radfahrenderweise artistische Glanzleistungen zu vollbringen, lässt sich erstaunlich gut simulieren. Wozu gibt es eine Extremsport-Referenz in Form von »Tony Hawk's Pro Skater 2«, bei der man alle möglichen Ideen abgucken kann? In Acclaims Beitrag »Dave Mirra Freestyle BMX« satteln Sie geländetaugliche Drahtesel, um in zwölf Leveln Kunststückchen zu absolvieren.

Ja, mir san mit'm Radl da

Zu Beginn des Karriere-Modus stehen zehn unterschiedlich talentierte Spielfiguren zur Wahl, aber Sie müssen sich mit einem Rad und einem Kurs begnügen. Der Biker lümmelt sich dafür aber entspannt und gelassen auf seiner Maschine, ein schöner Anblick. Den Zugriff auf besseres Equipment und neue Strecken verdient man durch Absolvierung der Missionsziele. Innerhalb eines Zeitlimits sammeln Sie eine bestimmte Punktezahl durch Ausübung von Tricks und erfüllen kleine Zusatzaufgaben. Hier gibt es weniger »Was soll ich wo machen?«-Irritationen als bei Tony Hawk. Unübersehbares Flackern kennzeichnet die Ecken und Enden, die Sie zum Erreichen der nächsten Stufe befahren müssen. In späteren Levels bewerten Preisrichter Ihre Leistungen im Vergleich zu Computerfahrern.

»Die Steuerungs-Lernkurve ist weniger steil.«

Auch in punkto Steuerung ist die Lernkurve weniger steil als bei gängigen Skateboard-Spielen. Sie bedienen vier Feuerknöpfe in Verbindung mit den Richtungstasten, um Sprünge, Grinds und Trickkombis zu meistern. Gestrampelt wird automatisch, Sie können das Tempo verschärfen, bremsen oder zum völligen Stillstand kommen. Das gutmütige Fahrverhalten und relativ leicht auszulösende Tricks bescheren rasche Erfolgserlebnisse. Der fortgeschrittene BMX-Reiter erfreut sich an Freestyle-Kombinationen, bei denen sich beliebige Manöverzutaten zu völlig neuen Tricks mischen lassen. Die lauwarmen Geräuscheffekte werden erfolgreich vom deftigen Soundtrack (unter anderem mit Deftones und Cypress Hill) zugeschüttet. **(hl)**

FAKTEN

- 12 Strecken
- 10 Spielfiguren
- Strampeln, springen und grinden
- Tricks kreativ kombinieren



HEINRICH LENHARDT

Tony Hawk hat mehr Tiefgang und abwechslungsreichere Level. Aber für Extremsport-Einsteiger ist Dave Mirra eine attraktive Alternative. Der BMX-Simulator ist wesentlich gnädiger als die Skateboard-Konkurrenz. Seine Stärken: klare Spielziele, gutes Tempogefühl und hübsche Manöver gelingen mit relativ wenig Aufwand. Leider zerrt der Fluch der Konsolen-Umsetzung die Grafik ins Mittelmaß und über die Langzeit-Motivation kann man streiten – hier triumphiert Tony Hawk dank Park-Editor und enormer Geheimnisdichte. Aber als flotter BMX-Vertreter, der mit Erfolgserlebnissen und kleinen Belohnungen nicht geizt, ist Dave Mirra eine willkommene Bereicherung.

»Klare Spielziele, gutes Tempogefühl.«

ECHT LÄSSIG. ALTER!



Die Animationen der Spielfiguren entschädigen etwas für die stoffelige Hintergrundgrafik.

WERTUNG DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

▲ PRO
- FLOTTER EINSTIEG
- NETTES BMX-HOLPER-FEELING

▼ CONTRA
- UNAUFREGENDE TECHNIK
- WENIG STRECKEN-ABWECHSLUNG

GRAFIK:	60
SOUND:	60
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **69**

Adventure für Fortgeschrittene

GENESIS

ENTWICKLER: MultimediA **VERTRIEB:** MultimediA **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.game-genesis.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM


Unterwegs zu wissenschaftlichem Beistand.

Wie der Zufall so spielt: Ein kleineres Erdbeben in Mexiko legt ein merkwürdiges Artefakt frei. In der Rolle des Archäologen Curtis Mulligan dürfen Sie dem Rätsel auf den Pelz rücken.

Natürlich erweist es sich als universal-monumentales Geheimnis und so weiter, und so fort.

Na schön, warum auch nicht? In der Art von »Myst« laufen Sie nunmehr durch die Bilder (Vierteldrehungen sind an manchen Stellen per Klick möglich, gelegentlich kann eine bestimmte Szenerie auch näher betrachtet werden) und dürfen ab und zu sogar ein Objekt aufnehmen oder anwenden. Wobei es freilich keine erkennbaren Hotspots gibt, weshalb die Anwenderei hier schon mal in stumpfsinniges Abklicken des ganzen Bildschirms ausartet.

Auch sonst beweisen die Autoren gleich zu Anfang eine seltsame Auffassung von Rätseln: Stellen Sie sich vor, Sie kämen auf der Suche nach wissenschaftlicher Beratung in ein Berliner Institut und müssten dort erst mal mathematische Puzzles lösen, bevor man Sie tiefer ins Gebäude lässt. Nee, also wirklich nicht!

Was den technisch-handwerklichen Part angeht, so merkt man dem Spiel seinen amateurhaften Charakter ebenfalls allzu deutlich an: Die Perspektiven der Grafiken stimmen manchmal vorn und hinten nicht, die Objekte im Inventar hätten vielleicht für eine erste Experimentalversion getaugt, und die Sprachausgabe ist allenfalls ein Quell unfreiwilliger Erheiterung. Insgesamt betrachtet scheint die Hintergrundmusik noch das Erfreulichste an Genesis zu sein. Die geforderten 40 Mark wären mir jedenfalls zu schade ... **(jn)**



JOE NETTELBECK



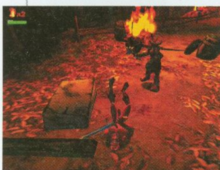
Genesis ist mehr oder weniger das Privatvergnügen von zwei Herren, die mal ein Computerspiel programmieren wollten – und mit Verlaub, man merkt's. Die Zeiten, in denen sich auf diese Weise Softwaregeschichte schreiben ließ, sind halt seit längerem vorbei. Zudem: Die Story mag ja als Idee noch ganz nett sein, aber anno 2001 gehört schon eine Menge Selbstvertrauen dazu, einen »Myst«-Klon herauszubringen, der selbst zu Myst-Zeiten nur eine Daumen-runter-Wertung bekommen hätte. Ganz besonders dann, wenn es doch bereits Ende der 80er etwa bei den Amiga-Titeln »Holiday Maker« und »Stadt der Löwen« schönere Grafiken gab ...

»Als Freeware wär's okay.«

Action-Adventure für Fortgeschrittene

GROUCH

ENTWICKLER: Revistronic **VERTRIEB:** Dinamic Multimedia **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Spanisch (deutsche Version in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.revistronic.com/ **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/200, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM


Autsch, das tat weh. Selbst der Verlust eines Arms kann diesen Ork nicht stoppen.

Setzen Sie sich manchmal nur vor den Rechner, um Ihren Urinstinkten freien Lauf zu lassen? Dann empfehlen wir Ihnen zwecks Triebabfuhr das durchaus ulkig-brachiale »Grouch«.

Denn intelligente Rätseleinlagen sind hier Mangelware, stattdessen beherrschen wüste Keilereien die comicartige 3D-Szenerie.

Begleitet von atmosphärisch blubbernden Urwald-Klängen springen und rennen Sie als schwertbewehrter Muskelprotz durch eine martialische Urzeitwelt. In insgesamt acht Kapiteln sucht der Titelheld Grouch bei jedem nur erdenklichen Wetter nach seiner entführten Freundin. Hinter vielen Ecken lauert der Tod in Gestalt von Abgründen, wackeligen Plattformen und Feuerstellen. Vor allem aber erwehren Sie sich der wilden Attacken äußerst kampfstarker Gegner. Die fighten buchstäblich bis zum Umfallen und sogar darüber hinaus. Denn selbst wenn der Feind arm- und beinamputiert am Boden entlangkriecht, kann er noch zum todbringenden Biss ansetzen. Lange überleben werden Sie daher nur, wenn Sie die sehr komplizierte Bedienung mit all ihren Sonderbefehlen im Schlaf beherrschen. Der ideale Angriff sieht so aus: Sie preschen vor, landen einen schnellen Hieb und tänzeln dann sofort wieder weg, bevor der mit Knüppeln, Schwertern, Fackeln und Wurfgeschossen anrückende Gegner zurückschlägt. Sehr geschickte Tastatur-Virtuosen können auch per Seitwärts-Rolle ausweichen, Combo-Schläge an den Mann bringen oder einfach all diesen Rittern, Orks, Skeletten und dickfleischigen Urwald-Mamas flinken Fußes davonsprinten. **(md)**


So ein niedliches Hackebeilchen.



MANFRED DUY



Weck das Urtier in Dir, denn bei dieser knuffig-bunten und mit herrlich treibenden Dschungelrhythmen unterlegten Urwaldhatz wird nicht lang gefackelt oder geschwätzt, sondern gehüpft, gesprungen und gekämpft, was das Zeug hält. Nur leider auch gestorben, denn die Bedienung ist mit ihren unzähligen Tastenkombinationen viel zu kompliziert für ein derart ulkiges, flottes Spiel. Auch kennen die schwer bewaffneten Gegner von Anfang an kein Pardon, und da selbst die lächerlichste Wasserpfütze eine tödliche Gefahr darstellt, dürften Genre-Einsteiger Ihre fünf Bildschirmleben allzu schnell ausgehaucht haben.

»Weck das Urtier in Dir.«

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

GROMADA

ENTWICKLER: Gromada Inc. **VERTRIEB:** Bethesda Softworks **TEST-VERSION:** Verkaufsversion v1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** Bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.bethsoft.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** PentiumII/300, 32 MByte RAM


Bombig: für 2D-Grafik schaut Gromada gar nicht so schlecht aus.

Typisch: kaum haben wir die Spiele des Jahres prämiert, fällt uns schon wieder ein vielversprechender Kandidat für den Wodka-Sonderpreis in die Hände.

Das russische Actionspielchen »Gromada« empfiehlt sich dafür mit einem bizarren Plot und dessen noch abstruserer Übersetzung ins Englische - Übersetzungsmaschinen lassen grüßen! Selbst die Grafik macht den Eindruck, als hätte man die Bitmap Brothers unter Drogen gesetzt. Der Titel wirkt auf den ersten Blick wie ein klassisch-simpler 2D-Shooter, besitzt aber auf Grund seiner etwas trägen Maussteuerung auch noch eine leicht taktische Komponente. Und spaßig ist das Ganze irgendwie schon ... Wer weiß, wenn das Spiel nicht ganz so sauschwer geworden wäre, hätten wir hier vielleicht sogar noch eine bedingte Empfehlung für totale Freaks abgeben können. **(luc)**

WERTUNG GROMADA PC PLAYER — **SPIELSPASS 47**

Rennspiel für Einsteiger

SUPERCROSS KINGS

ENTWICKLER: The Dawn Interactive **VERTRIEB:** Über www.freeloader.com **TESTVERSION:** Internetversion 1.4 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 3 bis 10 (Netzwerk) **INTERNET:** www.thedawn.net, www.freeloader.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 8-MByte-3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/800, 128 MByte RAM, 32-MByte-3D-Karte


In höheren Auflösungen als 640 mal 480 wird die Grafik leider sehr langsam.

Ein Titel für Motocross-Fans mit knappem Budget: »Supercross Kings« wird ausschließlich über die Internetseite www.freeloader.com angeboten.

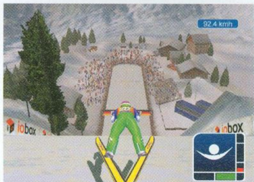
Das besondere: Der Download ist praktisch kostenlos. Sie fahren so schnell es geht über sechs Rundkurse, die wild nach oben oder unten führen. Zur Einstimmung drehen Sie ein Einzelrennen oder versuchen sich an einer kleinen Meisterschaft. In allen wesentlichen Punkten (Fahrverhalten, Grafik, Streckenvielfalt) ist das Programm natürlich nicht so gut wie ein »Motocross Madness«, aber für ein paar schnelle Runden in der Mittagspause am Bürorechner ist es allemal gut genug. **(uh)**

WERTUNG SUPERCROSS KINGS PC PLAYER — **SPIELSPASS 45**

Sportspiel für Einsteiger

RTL SKISPRINGEN: HERAUSFORDERUNG 2001

ENTWICKLER: VCC Entertainment **VERTRIEB:** RTL Playtainment **TEST-VERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.rtl.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM



Während Ihr Skifahrer in der Luft ist, müssen Sie mit der Maus die Balance halten. (Alle Bilder Direct3D, 640x480)



Kaum fällt der erste Schnee sieht man auf allen Sportkanälen wagemutige Skispringer, die für Ruhm und Reichtum ihren Hals riskieren.

Auf 20 verschiedenen Sprungschanzen dürfen Sie Ihre Fähigkeiten messen. Sie beginnen wahlweise mit dem Karriere-Modus oder springen einfach nur aus Spaß an der Freud. Vor dem Start müssen Sie sich innerhalb von wenigen Sekunden ein günstiges Windverhältnis aussuchen. Danach halten Sie während der Abfahrt und des Sprungs mit der Maus die Balance Ihres Akteurs, so dass dieser möglichst lange in der Luft bleibt und anschließend sicher landet. Spielen Sie einen Wettbewerb im Karriere-Modus, treten nach ihrem Sprung noch etwa 15 weitere Kontrahenten an. Wenn Sie sich wacker schlagen und zu den besten Ihrer Klasse gehören, gibt es ein ordentliches Preisgeld. Mit dem kaufen Sie sich in einer kleinen Shopping-Tour neue, bessere Ausrüstung und machen sich auf den Weg zum nächsten Austragungsort. Optisch sind die Sprungmeisterschaften gar nicht mal so übel geraten. Der Spielablauf ist jedoch immer der gleiche und wird sehr schnell langweilig. **(dk)**



In den Wiederholungen sehen Sie Ihren Schützling oder seine Mitstreiter in der Fernsehperspektive.

WERTUNG RTL SKISPRINGEN PC PLAYER — **SPIELSPASS 55**

DAMIAN KNAUS

Ein bisschen Achtung habe ich ja schon vor diesen wagemutigen Luftakrobaten. Immerhin riskieren die bei jedem Sprung Kopf und Kragen. Sie riskieren höchstens den Verlust von ein paar Mark, wenn Sie sich die Computerfassung dieses gefährlichen Sports zulegen. Der virtuelle Wettkampf macht zwar in den ersten Minuten Spaß, doch spätestens nach dem fünften Sprung werden Sie sich anderen Dingen widmen. Besonders langweilig ist es, die Ergebnisse der unzähligen Gegner abzuwarten oder selbst nur ihre Leistungen zu vergleichen. Skispringen in allen Ehren, aber jede reelle Schlittenfahrt auf dem niedrigsten Idiotenhügel ist spannender.

»Jede Schlittenfahrt ist spannender.«

Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

KAO: THE KANGAROO

ENTWICKLER: X-Ray **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (deutsche Anleitung) **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.kao-kangaroo.com, www.vid.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/233, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte

Ein Känguru für den kleinen Spiele-Appetit zwischendurch: relativ bekömmlich, etwas weich im Mund, aber kein übler Nachgeschmack.

Was war das für ein Leben im lieblichen Australien. Den ganzen Tag schlief das Känguru Kao auf der grünen Steppe oder haschte nach Schmetterlingen. Wunderschön.


Obwohl dieser Lederbär (ein Obermotz) zur Umarmung ansetzt, hat er keine zärtlichen Absichten.

Doch damit hatte es ein Ende, als ein geheimnisvoller Jäger zufällig des Weges kam, Kao in einem Käfig sperrte und weit wegbrachte. Zum Glück konnte es entkommen. Doch der Weg zurück nach Australien ist lang, sehr lang.

Rührend und ergreifend

So viel zur tiefgründigen Hintergrundgeschichte. Worum es in diesem Spiel geht, ist ebenso schnell erklärt. Sie steuern Ihr Känguru durch grafisch mal schlichte, mal putzige Level und versuchen, den Ausgang zu finden. Dabei ist es angebracht, die kleinen, goldenen Münzen aufzusammeln, die überall herumliegen, denn für je 100 Taler gibt es ein Bonusleben. Und das war es im Grunde auch schon.

»Grafisch mal schlicht, mal putzig.«

Natürlich sind die Level nicht ganz unbelebt. Mal stellt sich Ihnen ein grimmiger Eskimo in den Weg, mal eine violette Blase mit großem Maul. Aber für solche Fälle ist Kao mit zwei Boxhandschuhen und einem stattlichen Schwanz ausgerüstet. Gelegentlich sammeln Sie auch Extras auf, wie einen Eiswürfel, der alle Gegner einfriert oder einen Turbo, mit dem Sie schneller davonhüpfen. Alle paar Level stehen Zwischengegner bereit, zweifelsohne alle im Sold des Jägers, die Kao um ein Vielfaches überragen. Um diese zu besiegen und der geliebten Heimat näher zu kommen, muss sich das Känguru etwas Besonderes ausdenken, denn rohe Kraft hilft dann nicht weiter. Der Lederbär zum Beispiel kann nur besiegt werden, indem er unter einen schweren Amboss gelockt wird, was genaues Timing verlangt. Manche mögen so was, und das Outfit des Bären könnte einen auf die falsche Fährte führen, aber seien Sie sicher, dieser Bär hier verträgt es nicht. Gelegentliche Perspektivenwechsel, fünf Spezialfahrzeuge und etliche Fallen oder Abgründe, über die Kao drüberhüpfen muss, bringen zusätzliche Abwechslung. **(uh)**



Feuerstrahlen aus der Wand? Unglaublich, wo sich Kao mal wieder herumtreibt.

UDO HOFFMANN



Wem soll man so ein Spiel empfehlen? Känguru-Liebhabern? Rayman-Fans, die das Ubi-Soft-Spiel auswendig kennen? Ja, das könnte angehen. Eine Pleite ist Kao sicher nicht. Viele Bonusfahrzeuge, gigantische Felsbrocken, die einen zermalmen wollen und dergleichen Nettigkeiten mehr, es gibt schlechtere Hüpfspiele. Mit »Rayman 2« oder einem »Gifty« kann Kao aber auf keinen Fall mithalten, da kann es noch so niedlich mit den Augenliedern klimpern. Zu brav ist die Ausführung, keinen Joke oder Gimmick gibt es, den unsereins nicht schon gesehen hätte. Aber Hüpf-Fans auf Entzug werden es mögen. Oder sich eine Konsole kaufen.

»Für Känguru-Liebhaber.«

RAYMAN LÄSST GRÜßEN


Rutschbahn ins Nichts: Wer Rayman 2 kennt, hat dieses Spielelement (mit wesentlich besserer Grafik) schon einmal gesehen.

WERTUNG KAO: THE KANGAROO

▲ PRO
- NIEDLICHE HAUPTFIGUR
- RELATIV ABWECHSLUNGSREICH

▼ CONTRA
- ETWAS SCHLICHT
- NERVIGE HINTERGRUNDMUSIK

GRAFIK:	60
SOUND:	40
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 60

FAKTEN

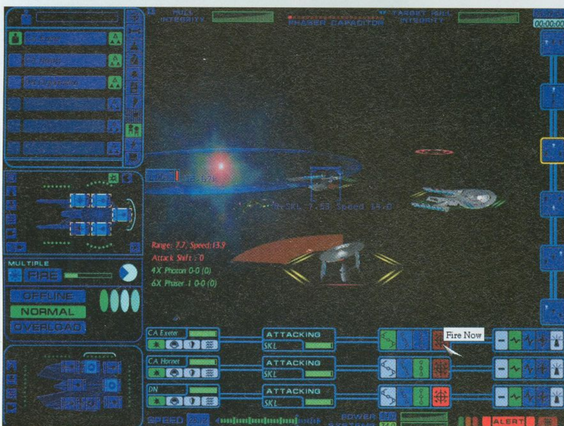
- »Rayman 2«-Klon
- 5 Welten mit ...
- ... 25 zum Teil sehr kurzen Leveln
- 5 Spezial-Level mit gefährlichen Gegnern
- 21 geheime Bonus-Level
- 8 Bonusgegenstände
- 3 Schwierigkeitsgrade

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

STAR TREK: STARFLEET COMMAND 2 – EMPIRES AT WAR

ENTWICKLER: Taldren **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Beta vom Dezember 2000 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.interplay.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/350, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/450, 128 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 3D-Karte

Star Trek und kein Ende: Der zweite Anlauf von »Starfleet Command« verspricht detaillierte Raumgefechte und ungewöhnliche Kampagnen.



Gemeinsam geht es besser: Mit drei Raumschiffen attackieren Sie die Gegner.

Trotz derzeit auslaufender Fernseh-Serien rund ums Enterprise-Universum ist der Scheitelpunkt der »Star Trek«-Spieleflut wohl noch nicht erreicht. Diesen Monat wurde der Nachfolger zu dem über einem Jahr alten Strategie-Titel in die Redaktion geschwemmt.

Auf den ersten Blick hat sich wenig geändert: Die dreidimensionale Grafik wirkt trotz ansehnlicher Spezialeffekte fast so hausbacken-zweckmäßig wie ehedem. Immerhin verirrt sich der Spieler seltener als bei vielen anderen 3D-Strategiespielen, doch liegt dies am recht überschaubaren Kampfablauf mit wenigen Einheiten. Auch die Bedienung stürzt Neulinge wie gehabt in Verzweifelung: Das Tutorial ist nicht gerade einsteigerfreundlich gestaltet, die zahlreichen Funktionen wirken im ersten Moment einschüchternd und die Symbole kryptisch. Erst auf den zweiten Blick offenbart diese Perle der Weltraum-Strategie ihre wahren Qualitäten.

Jenseits von Captain Kirk

Grundlage der beiden »Starfleet Command«-Titel sind die in Amerika beliebten »Starfleet Battles«-Brettspiele. Das recht authentische, rundenweise Kampfsystem wurde jedoch kräftig modifiziert und für einen Echtzeit-Ablauf umgesetzt. Dabei ist die Komplexität des Vorbilds erhalten geblieben. Während der Gefechte steuern Sie bis zu drei Raumschiffe durch einen Weltraum, der erstaunlicherweise flach wie eine Flunder ist. Macht nichts, schon nach kurzer Spieldauer lästern nur noch verbohrte Realitäts-Fanatiker über diese die Spielbarkeit verbessernde Unstimmigkeit.

Im Vergleich zum Vorgänger laufen die Kämpfe jetzt spürbar langsamer und taktikbetonter ab – dadurch kommt es jedoch immer wieder zu kleinen Längen, speziell wenn gleich mehrere Gegner selbst durch Kombinationsattacken partout nicht zu knacken sind.

Der Raumschiff-Kommandant verfügt über höchst umfangreiche Befehlsmöglichkeiten. Sie legen den Alarmzustand fest, setzen den Traktorstrahl ein und haben unterschiedlichste Waffensysteme mit Status- und Schadensanzeigen im Blick. Ab sofort darf sogar die Energieverteilung verändert werden, um in Notsituationen die gerade wichtigen Systeme zu bevorzugen. Die Gegner lassen sich im Allgemeinen durch eine Kombination aus geschick- →



Welcher Schiffstyp darf's denn sein?


Für Prestige-Punkte gibt's Ausrüstung.

»Die Komplexität blieb erhalten.«

FAKTEN

- Zwei Kampagnentypen
- Zwölf dynamische Kampagnen
- Rund 100 Missionen
- Tutorial
- Acht Rassen
- Drei Schwierigkeitsstufen
- 3D-Darstellung
- Fast 1000 Schiffstypen
- Umfangreicher Mehrspieler-Modus

SO SPIELT SICH STAR TREK: STAR FLEET COMMAND 2

Höchst ungewöhnlich ist der Spielverlauf von »Starfleet Command 2«: Statt eines vorgegebenen Kampagnenverlaufes gibt es eine dynamische Missionsstruktur. Wir haben einen beispielhaften Missionsverlauf herausgegriffen:

Dreh- und Angelpunkt der Kampagne ist die Hexkarte. Hier können Sie die Entwicklung der militärischen Lage verfolgen. Zudem bewegen Sie Ihr Schiff von einem Sektor in den anderen.





Nach Erreichen des neuen Sektors prüfen Sie, welche Missionen angeboten werden. In diesem Fall können Sie entweder einen Konvoi begleiten oder nach einem Weltraummonster suchen.

Sie entscheiden sich in diesem Fall für die Monsterhatz. Eine gefährliche, unbekannte außerirdische Kreatur bedroht die umliegenden Sektoren und muss unbedingt aufgehalten werden.





In der 3D-Ansicht sehen Sie Ihr Raumschiff von außen. Noch recht weit in der Ferne entdecken Sie das gesuchte Monster. Sie beschleunigen Ihr Raumschiff, um die Kreatur rechtzeitig abzufangen.

So langsam wird es brenzlig: Sie befehlen »Alarmstufe Rot« und versuchen, dem nahen Ungetüm auszuweichen. Das Monster ist wahrlich nicht freundlich gesinnt, die Waffen werden vorbereitet.

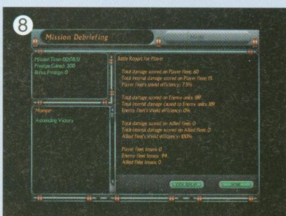




Ihr Raumschiff und die Kreatur umkreisen sich, um im richtigen Augenblick eine Salve abfeuern zu können. Sie nutzen sowohl Phaser als auch Photonen-Torpedos für den Angriff.

Die Schilde Ihres Schiffes halten stand, während der Gegner langsam immer schwächer wird. Schließlich platzieren Sie den entscheidenden Treffer, eine mächtige Explosion verkündet den Sieg.





Zeit für die Nachbesprechung: Ausführlich wird vorgerechnet wie effizient Sie vorgegangen sind. Zur Belohnung erhalten Sie 300 Prestige-Punkte, mit denen Sie Ihr Schiff aufrüsten können.

Star Trek: Starfleet Command 2 - Empires At War

ACHT FEINDE SOLLT IHR SEIN

Die Föderation: Die Raumschiffe sind prima ausbalanciert.

Die Klingonen: Die wendigen Schiffe sind auf Angriff ausgelegt.

Die Romulaner: Ihre Raumer haben gute Tarnfähigkeiten.

Die Gorn: Groß und schwerfällig wirken die Schiffe der Gorn.

Die Lyraner: Größter Trumpf der Lyraner ist ihr Energieschirm.

Die Hydraner: Die Hydraner sind wahre Nahkampfexperten.

Die Mirak: Hauptwaffe dieser Rasse sind Raketensysteme.

Das Interstellare Concordium: Die Kampfraumer sind zwar recht schwerfällig, haben jedoch eine große Feuerkraft.


Kabumm! Ein Raumschiff verabschiedet sich mit einer hübschen Explosion.


Schick: Bei jeder Rasse ist das Interface anders gestaltet.

→ ten Ausweichmanövern und eines cleveren Einsatzes der unterschiedlichen Bordwaffen ausschalten. Stets sollten Sie die Ladezeiten der Waffensysteme berücksichtigen sowie die Schutzschilde im Auge behalten, um Ihr Schiff bei akuter Gefährdung vom Feind wegzudrehen. Möglich sind zudem sechs unterschiedliche Formationen – insofern Sie über mehr als ein Schiff gebieten.

Vielfalt dank Dynamik

Bis dahin wäre »Starfleet Command 2« nur eine weitere, wenngleich sehr detaillierte Weltraum-Kampfsimulation. Ein besonderer Leckerbissen wird dieses Programm jedoch erst durch die dynamische Kampagnenstruktur, denn den zwölf Solo-Kampagnen sind zwei Hintergrundgeschichten zugeordnet. Eine davon handelt von einer Invasion durch das höchst aggressive Interstellare Concordium, und Sie dürfen entscheiden, für welchen der acht Machtblöcke mit jeweils individuellen Raumschiffstypen Sie Partei ergreifen. Die andere Story dreht sich um einen Wettlauf mit den Mirak um die Geheimnisse einer alten, verschollenen Rasse.

Zu Beginn starten Sie in der Nähe des Heimatplaneten mit einem einzelnen, recht schwachem Schiff. Auf der in Hexfelder unterteilten Übersichtskarte bewegen Sie Ihren Raumer in einen Nachbarsektor und überprüfen, welche Aufträge dort gerade angeboten werden. Die vielfältigen Missionen reichen vom Eskortieren einzelner Frachtkonvois bis hin zum Überraschungsangriff auf gegnerische Raumstationen. Im Laufe der Zeit und mit zunehmender Entfernung von der Heimat werden die Herausforderungen immer fieser. Da sich die Lage im gesamten Universum - auch durch Ihre Handlungen - währenddessen ständig verändert, und die anfallenden Aufträge stets abhängig von der Situation generiert werden, gleicht keine Partie der anderen.

Sie treffen auf Asteroidengürtel, Planeten, Schwarze Löcher und Weltraummonster. Solange Sie im eigenen Territorium bleiben, können Sie mit den für Siege vergebenen Prestige-Punkten Reparaturen ausführen, Ihr Schiff aufrüsten oder neue Kampfkolosse erwerben. Später wagen Sie sich mit besserer Ausrüstung in gefährlichere neutrale Sektoren oder preschen gar in die Höhle des Löwen vor, ins gegnerische Territorium. Ihre Erfolge lassen Sie allmählich die Karriereleiter hochpurzeln und nebenbei dekorative Orden abstauben.

Auch im umfangreichen Mehrspieler-Modus können Sie sich im Internet an solch einer Gesamtkampagne beteiligen, absolvieren ein kurzes Gefecht gegen Freunde oder die deutlich verbesserte Computer-KI. Schön ist auch, dass sich die optische und akustische Aufmachung je nach gewählter Rasse spürbar unterscheidet. **(tw)**


Die praktische Draufsicht sorgt für einen besseren Überblick.

»Ein Leckerbissen dank dynamischer Kampagnenstruktur.«

THOMAS WERNER



Puh, was für ein Spiel! Obwohl die Optik seit dem ersten Teil nicht grundlegend verbessert wurde, begeistern die zahlreichen spielerischen Möglichkeiten. Die dynamische Kampagnenstruktur mitsamt der zahlreichen Missionen sorgt kräftig für Abwechslung. Leider sind die Raumgefechte mitunter etwas zäh und es kann sehr lange dauern, bis Sie einem Gegner die Luft ablassen können. Zudem werden Neulinge zunächst gerade durch die komplexen Befehls- und Kontrollmöglichkeiten verwirrt, ja sogar durchaus genervt – die Bedienung ist alles andere als intuitiv. Das Tutorial ist da weniger hilfreich als erhofft. Sind diese Hürden erst einmal genommen, so erfreuen Sie sich lange an dieser detaillierten Raumkampf-Simulation, nicht zuletzt dank des Mehrspieler-Modus.

»Die spielerischen Möglichkeiten begeistern«

WERTUNG START REK: STARFLEET COMMAND 2

▲ PRO
- ZWEI NEUE RASSEN
- DYNAMISCHE KAMPAGNENSTRUKTUR
- HOHER WIEDERSPIELWERT
- ZAHLREICHE MISSIONEN

▼ CONTRA
- OPTISCHE DEFIZITE
- ANFANGS VERWIRREND

GRAFIK:	60
SOUND:	80
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS 77

Action-Adventure für Einsteiger

CHICKEN RUN

ENTWICKLER: Blitz Games **VERTRIEB:** Eidos **TESTVERSION:** US-Importversion **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.eidosinteractive.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 200, 32 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte

Freiheit statt McNuggets! Verhelfen Sie einem aufgescheuchten Hühnerhaufen in ulkigen Stealth-Missionen zur Flucht.

Das Lied »Ich wollt' ich wär' ein Huhn« wird auf der Geflügelfarm Tweedy selten geträllert, soll das eierlegende Personal doch in Kürze als Pastetenfüllung enden. Mit List, Tücke und Todesangst plant Henne Ginger die Flucht aus dem Federvieh-Gulag.



Wenn Gummistiefel-Domina Mrs. Tweedy erscheint, ist das Aufsuchen von Deckung angebracht.

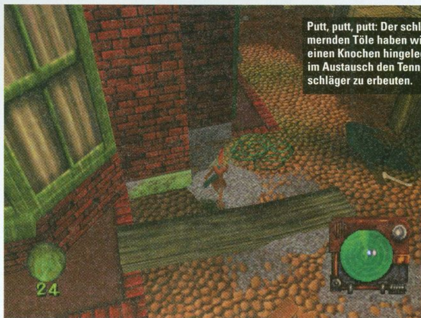
Der Animationsfilm »Chicken Run« war eine der wenigen originellen Erscheinungen des durchwachsenen Kino-Jahrgangs 2000. Die kreativen Fluchtversuche eines skurrilen Hühnerhelden-Ensembles stehen auch im Mittelpunkt des offiziellen Spiels zum Film. In jedem Level müssen Sie eine Reihe von Gegenständen erbeuten und bei bestimmten Kolleginnen abliefern. Dabei werden auch so manche Objekte verschoben, Knöpfchen gedrückt und Mini-Rätsel gelöst.

Schleichend zum Hühnerstall

Lautstarkes Gackern ist fehl am Platz, Sie dürfen sich nicht von Wachhunden und Aufsehern erwischen lassen. Das Erkunden der 3D-Hühnerfarm spielt sich wie eine leichtfedrige »Metal Gear Solid«-Parodie. Ein Radarschirm gibt Aufschluss über Bewegungen und Blickwinkel der Aufpasser.

Erregt man die Aufmerksamkeit eines knurrenden Köters, ist noch nicht aller Tage Abend. Hüpfen Sie einfach auf eine Plattform oder glucken Sie in den nächsten Unterschlupf, bis das von einem schwachen Kurzzeitgedächtnis geplagte Tier wieder abdreht. Solche Verstecke sind dünn gesät und entsprechend oft wird man erwischt. Sie haben zwar beliebig viele Bildschirmleben, verlieren dabei aber einen der momentan mitgeschleppten Gegenstände. Da sich der Spielstand nur in einem bestimmten Hühnerstall speichern lässt, sind wiederholte Botengänge die Regel.

Ein paar simple Zwischenspiele lockern den Schleichalltag auf. Ein dickes Ei haben die Programmierer aber mit der technischen Lieblosigkeit der PC-Version gelegt. Detailarme Grafik und gnadenlos auf Gamepads ausgelegte Steuerung lassen nicht gerade auf übertriebene Umsetzungs-Sorgfalt schließen. Die Kameraperspektive ist mitunter etwas unglücklich gewählt und an einigen Stellen dürfen Sie den Blickwinkel nicht manuell korrigieren. **(hl)**



Putt, putt, putt: Der schlummernden Töle haben wir einen Knochen hingelegt, um im Austausch den Tennisschläger zu erbeuten.

FAKTEN

- Das Spiel zum Film
- Objekte erschleichen
- Bonus-Minispielchen
- Prädikat »für die ganze Familie«

»Flucht aus dem Federvieh-Gulag.«



HEINRICH LENHARDT

Das clevere Geflügel von Chicken Run ziehe ich jedem Moorhuhn vor - aber das hat nicht zu viel sagen. In dem skurrilen Szenario fühlen sich Kenner der Filmvorlage gleich heimisch. Der Spielprinzip-Klau ist genial gedacht, aber recht schlampig gemacht. Dieses »Metal Huhn Solid« leidet an Kamera- und KI-Problemen, die Wachhunde sind zu schnell und unberechenbar. Mit ihrer konsoligen Steuerung und fader Technik ist die PC-Version nicht gerade das Gelbe vom Ei. Da lachen vielleicht die Hühner, aber die spielerische Qualität ist nur für Chicken-Run-Fans akzeptabel.

»Metal Huhn Solid«

WERTUNG CHICKEN RUN

▲ PRO
- DROLLIGE SPIELIDEE
- HERZIGE FILM-HELDEN

▼ CONTRA
- STECKT NICHT VIEL DRIN
- GRAFIK UND BEDIENUNG SEHR KONSOLIG

GRAFIK:	50
SOUND:	50
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	50
STEUERUNG:	57
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **57**

HENNEN RENNEN

Chicken Run ist der erste abendfüllende Spielfilm der Stop-Motion-Animationsgenies Nick Park und Peter Lord, einschlägig bekannt durch »Wallace und Gromit«. Über die Qualität des Spiels kann man streiten, aber die Filmvorlage ist absolut sehenswert (zwei Daumen rauf von Duy & Lenhardt).



Geben Sie beim nächsten Videothek-Besuch diesen verrückten Hühner ein Zuhause.

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

PACIFIC COMBAT PILOT

ENTWICKLER: Just Flight **VERTRIEB:** The Associates **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.justflight.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/90, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

ZUSATZ CD


Hab' Dich! Mit einer Corsair verteidigen Sie hier Ihren Flugzeugträger. (Alle Bilder 1024x768)

Zusatz-CDs für den »Combat Flight Simulator« von Microsoft litten bisher immer unter mangelnden Missionen und fehlenden Kampagnen. Nun bekommen Sie beides.

Zwei Feldzüge für die US Air Force und die japanische Luftwaffe finden Sie hier, die sich mit dem Kampf um die Insel Saipan im Jahre 1944 beschäftigen. Die 20 Einsätze umfassen Angriffe auf Flugzeugträger, das Verteidigen eigener Bomber und Bodenangriffe.

Nicht weniger als 27 Flieger dürfen Sie auswählen, darunter natürlich die Klassiker Zero und Kate, aber auch die Bomber Betty und die B-29 Superfortress. Bei den Großflugzeugen dürfen Sie zwar die Geschützstände nicht einzeln besetzen, trotzdem feuern die Bordkanonen auf Wunsch – allerdings wie bei den Jägern nur starr in eine Richtung. Sogar von Mitsubishi in Lizenz gebaute Me-262 und Me-163 haben die Designer eingebaut, daneben noch die deHavilland Mosquito und Spezialversionen der P-51 Mustang. Einziges Ärgernis: alte Kampagnen lassen sich nicht mehr anwählen – sichern Sie also Ihre CFS-Feldzug-Spielstände. **(mash)**


Sogar die B-29 Superfortress steckt in diesem Add-on.

WERTUNG PACIFIC COMBAT PILOT PC PLAYER – SPIELSPASS **62**



MARTIN SCHNELLE

Na endlich! Ein CFS-Add-on, das nicht nur neue Missionen, sondern auch zwei Kampagnen bietet! Die Menge der Aufträge und auch die vielen neuen Flugzeuge beschäftigen Flugsimulator-Freunde eine Weile. Kleine Probleme wie Clipping-Fehler und der peinliche gemalte Feuerschweif der japanischen Me-163-Version sind nicht wirklich schlimm, man sieht sie eh nur in der Außenperspektive. Natürlich gibt es auch hier keine Torpedos, aber dieser Zusatz basiert ja auf der Technik des CFS. Alles in allem das beste Add-on, das Sie für Microsofts Zweite-Weltkriegs-Fliegerei finden können.

»Das beste Sdd-on für den CFS.«

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

WINGS OVER CHINA

ENTWICKLER: Abacus Software **VERTRIEB:** Abacus Software **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 16 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.abacuspub.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/90, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

Auch das zweite Add-on zum »Combat Flight Simulator« in diesem Monat entführt Sie nach Asien.

ZUSATZ CD


Hier kämpfen Sie gegen eine Übermacht japanischer Bomber und Jäger. (Alle Bilder 1024x768)

Hersteller Abacus entwarf ebenfalls 20 Missionen, in denen Sie Bodenziele angreifen, Bomber eskortieren und japanische Kampfflieger abschießen. Auch diese Einsätze lassen sich als Kampagne hintereinander spielen, allerdings nur auf amerikanischer Seite. Daher können Sie die Flieger aus dem Land der aufgehenden Sonne gar nicht in passenden Einsätzen steuern. Zwölf Flugzeuge stecken in diesem Zusatz, darunter die P-40, die Bristol Blenheim und der B-25-Bomber, sowie die Zero, Kate und Oscar bei den Japanern. Und auch Nippon schickt ein paar Bomber ins Gefecht, etwa die Sally oder die Lily.

Die zusätzliche Szenerie muss ärgerlicherweise separat installiert werden, zeigt Ihnen dann aber tatsächlich schönes, neues Terrain, das hübscher als beim »Pacific Combat Pilot« ist. So überfliegen Sie etwa den Himalaja-Gebirgszug und detaillierte Basen. **(mash)**


Beim Bombenwerfen immer und ständig auf genügend Höhe achten!

WERTUNG WINGS OVER CHINA PC PLAYER – SPIELSPASS **55**



MARTIN SCHNELLE

Auch nicht so schlecht, diese Zusatz-CD. Im direkten Vergleich haben wir hier allerdings weniger Flugzeuge als beim »Pacific Combat Pilot«, und die Missionen bestehen für gewöhnlich aus nur einem Ort. Schöner wäre gewesen, sich bei einem Bombenangriff erst durch den gegnerischen Jäger-Schild durchkämpfen zu müssen, dann unter Flakfeuer genommen zu werden und auch auf dem Rückflug nicht vor Belästigungen sicher zu sein. Dafür gibt's hier auch schönes Terrain, fliegen Sie sogar über den Himalaja.

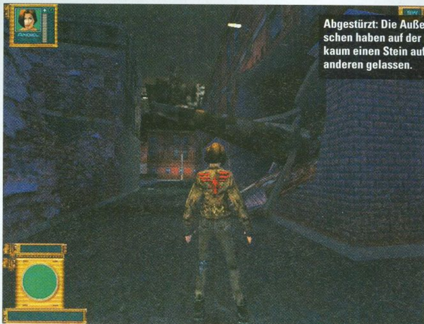
»Auch nicht so schlecht.«

Action-Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

ENTWICKLER: Red Storm Entertainment **VERTRIEB:** Ubi Soft **TESTVERSION:** Importversion v1.00 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.redstorm.com/freedom **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MB RAM, 3D-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/350, 64 MB RAM, 16-MByte-3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MB RAM, 32-MByte-3D-Karte

Anne McCaffrey ist hier zu Lande hauptsächlich für ihre Bücher rund um die Drachenreiter von Pern bekannt. Weniger berühmt, wenn auch nicht minder spannend ist ihre »Freedom«-Trilogie, auf der Red Storms neuestes Werk basiert.



Abgestürzt: Die Außerirdischen haben auf der Erde kaum einen Stein auf dem anderen gelassen.

Die Story fängt dort an, wo bei den meisten Science-Fiction-Spielen schon der Game-Over-Bildschirm erschienen wäre. Bei McCaffrey hat die Menschheit gerade den Kampf gegen eine Invasion übermächtiger Aliens verloren und verbringt ihre Tage streng bewacht in den Ruinen ihrer einstigen Zivilisation.



Feudal: Die wenigen stehen gebliebenen Prunkbauten dienen den fremden Herrschern als Residenzen.

Während uns die Bücher von dieser Stelle an von den Erlebnissen menschlicher Arbeitssklaven auf den Kolonien des außerirdischen Imperiums berichten, erzählt »First Resistance« vom Aufkeimen des Widerstands auf der Erde. Dort schlüpfen Sie in die Rolle von Angel Sanchez. Diese ist zusammen mit anderen Gefangenen in den Überresten eines Warenhauses eingepfercht, bis sie beschließt, den Kampf gegen die extraterrestrischen Unterdrücker und deren menschliche Handlanger aufzunehmen.

Schon bald werden Sie feststellen, dass sich Freedom stark von anderen Action-Adventures unterscheidet. Zwar sehen Sie Angel genretypisch von schräg oben, doch fehlt dem Spiel die charakteristische Sprungtaste. Entsprechend beschränkt sich der Spielablauf auf Gespräche mit nützlichen Mitmenschen, Kämpfe mit weniger nützlichen Zeitgenossen sowie dem systematischen Abgrasen der Spielumgebung beim Lösen gelegentlicher Rätsel. Die Dialoge sind zwar oft etwas langwierig geraten, dafür aber interessant und durchwegs professionell gesprochen. Weniger gut gelungen sind leider die Kämpfe. Zwar erübrigt sich dank Zielautomatik das Anvisieren der Gegner, doch beschränkt sich der Rest des Kampfes auf die rechtzeitige Betätigung der Feuertaste. Da auch die Aufbesserung der eigenen Gesundheit innerhalb einer Mission kaum möglich ist, empfiehlt es sich, Konfrontationen - wann immer möglich - ganz auszuweichen. Die Rätsel schließlich beschränken sich darauf, ab und zu den Schlüssel zu einer Tür zu finden oder einen Schalter umzulegen.

Einen ähnlich zwiespältigen Eindruck hinterlässt die Grafik von Freedom. Während die Charaktere und Szenerien im Vorfeld liebevoll ausgedacht wurden, offenbart die technische Umsetzung gravierende Mängel. Alles in allem empfiehlt sich Freedom wegen seiner interessanten Story am ehesten noch für Fans der Buchreihe. Allen anderen dürfte der Rest des Spiels zu langatmig und trist sein, um sich freiwillig länger mit ihm zu befassen. **(luc)**

FAKTEN

- Spiel zu Anne McCaffrey's Buchvorlage
- 16 Missionen
- 5 verschiedene Charaktere
- Bis zu 3 davon gleichzeitig in der Gruppe

LUC MARTIN



Schade eigentlich! Das interessante Setting, die spannende Story und die gut geskripteten Dialoge hätten eine bessere Realisierung verdient. Was dabei herausgekommen ist, kann leider durch nichts zum Weiterspielen animieren. Dazu sind die Kämpfe zu statisch, die Interaktionen zu spärlich und die Rätsel zu banal. Langeweile macht sich schon nach wenigen Minuten breit und hält über weite Strecken des Spiels an. Nun ja, werd' ich mir halt die Bücher kaufen müssen ...

»Langeweile macht sich breit«

WERTUNG FREEDOM FIRST RESISTTANCE

▲ PRO
- SPANNENDE STORY
- INTELLIGENTE DIALOGE
- INTERESSANTES SETTING

▼ CONTRA
- DRÖGES GAMEPLAY
- KAUM INTERAKTIONSMÖGLICHKEITEN
- MIESES KAMPFSYSTEM

GRAFIK:	50
SOUND:	50
EINSTIEG:	40
KOMPLEXITÄT:	40
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **53**

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

QUAKE 3 TEAM ARENA



Das Model »Fritzkrieg« gibt einen kleinen Vorgeschmack auf »Escape from Castle Wolfenstein«.

ENTWICKLER: id Software **VERTRIEB:** Activision/NBG **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.27g **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** 1-64 **INTERNET:** www.idsoftware.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16-MByte-OpenGL-Karte **HARDWARE, STANDARD:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, GeForce DDR-RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/800, 256 MByte RAM, GeForce 2 GTS



Damit Sie in den riesigen Außenszenarios vor Langeweile nicht einschlafen, sollten Sie mit genügend Spielern in den Ring steigen. (alle Bilder 1280x1024, OpenGL)





Das Level »Vortex Portal« gehört zu den wenigen Abschnitten in Team Arena, die auf Anhieb Spaß machen.

FAKTEN

- 15 neue Level
- 5 Revisionen älterer Level
- 3 neue Spiel-Modi (One Flag CTF, Overload, Harvester)
- 3 neue Waffen (Chaingun, Prox Launcher, Nailgun)
- 4 neue Spielfiguren (Models) und 8 davon abgeleitete Figuren
- 3 neue Medaillen (Assist, Defense, Capture)
- 6 neue Power-ups (Ammo Regen, Doubler, Guard, Scout, Kamikaze, Invulnerability)

Drei neue Spiel-Modi, drei neue Waffen und 15 brandneue Level hören sich nach einer Menge Spielspaß an – doch ist die Vorfreude auch gerechtfertig?

Das Spielprinzip von »Quake 3 Team Arena« (Q3TA) ist schnell erklärt. Sie nehmen alles aufs Korn, was vor Ihrer Nase herumtanzt und nicht nach Teamkamerad aussieht.

Für die ersten Gehversuche dürfte dieses Überlebens-Motto ausreichen. Doch Team Arena setzt den Schwerpunkt, wie der Titel schon verrät, auf Teamarbeit. Dadurch werden Sie gezwungen, sich in drei neuen Spiel-Modi mit einer gegnerischen Mannschaft zu messen. Q3TA ist übrigens ohne Basisprogramm nicht lauffähig.

Neue Perspektiven

Die bisherigen Spiel-Modi umfassten das klassische Deathmatch, in dem schlicht »jeder gegen jeden« in den Ring zog und solange spielte, bis ein Frag- oder Zeitlimit erreicht wurde. Nebenbei baute man noch einen Tournament-Modus ein, der in der Szene neben dem MOD »Rocket Arena« hoch im Kurs steht. In punkto Team-Spiel-Modi merkte man jedoch eindeutig, dass die Zeit bis zur Veröffentlichung des Basisprogramms knapp wurde. Gerade einmal vier CTF-Karten und ein Team-Deathmatch-Modus wurden noch flugs integriert. Da man bei id Software schließlich sah, welchen Erfolg teambasierte Spiele wie Counter-Strike einfuhren, schusterte man flugs an einer Zusatz-CD.

Gemeinsam zum Ziel

Zunächst einmal steht der gute alte Capture-the-Flag-Modus zur Auswahl. Hier stehen sich, wie auch in den anderen Team-Spiel-Modi eine rote und eine blaue Mannschaft gegenüber. Die Level sind aus Gründen der Fairness symmetrisch aufgebaut. Treten Sie einer Mannschaft bei, so stürmen Sie die gegnerische Basis, klauen die andersfarbige Flagge und schleppen sie zur eigenen in heimische Gefilde. Kommen Sie dort schließlich heil an, darf die



Im Spiel-Modus »Overload« versuchen Sie mit allen Mitteln einen Obelisken im gegnerischen Revier auseinander zu nehmen.

»Ein paar Spiel-Modi mehr hätten sicherlich nicht geschadet.«

eigene Flagge natürlich nicht fehlen. Damit sich das Spiel nicht bis ins Endlose fortsetzt, gibt es ein Punkte-, Frag- oder Zeitlimit.

Nun aber zu den neuen Modi, wie zum Beispiel »Overload«. In dieser recht simplen Variante stehen sich ebenfalls eine rote und eine blaue Mannschaft gegenüber. Diesmal geht es jedoch nicht darum eine Flagge zu mopsen, stattdessen muss ein Schädel demoliert werden. In der gegnerischen Basis steht solch ein Monstrum, das es zu zerstören gilt. Natürlich schaut die andere Mannschaft nicht untätig zu, sondern versucht derweil Schaden abzuwenden und gleichzeitig durch eine Zerstörung Ihres Schädels Punkte aufs eigene Konto zu übertragen. Besagter Totenkopf baut sich mit 15 Hitpoints pro Sekunde aber langsam wieder auf. Anschläge auf die gegnerische Basis wollen also wohl überlegt sein. Idealerweise stürmen Sie im Team die feindlichen Gemäuer, während ein oder zwei Abgesandte solange in der Heimbasis zurückbleiben und eventuelle Angriffe vereiteln. Insgesamt ist Overload eine echte Bereicherung für Q3TA und setzte sich von allen neuen Spiel-Modi redaktionsintern an die erste Stelle.


Hier ist der Beweis, dass Pi gelegentlich keine Lust mehr hat und sich völlig unerwartet eine Mütze voll Schlaf holt ;-).

Als nächsten neuen Spiel-Modus begrüßen wir »Harvester«. Hier steht in der Mitte eines jeden Levels ein Behälter, aus dem farbige Totenköpfe springen. Solche →


Frauen und Kinder zuerst. Wenn jemand das Kamikaze-Item verwendet, ist es für einen Fluchtversuch meist schon zu spät.

LUC MARTIN



Wer zu spät kommt, den bestraft die Spielergemeinde. Das hoffe ich wirklich, denn was uns id Software hier als Add-on auftischt, hätte eigentlich vor Jahresfrist schon fest ins Hauptprogramm gehört. Zumindest hätte man es danach kleinlaut und kostenlos als Patch nachliefern müssen. So aber bietet Team Arena kaum mehr, als Unreal Tournament schon mit dem Bonus Pack konnte. Immerhin: Derart gnadenlos schnell und furios waren Team-Spiele noch nie. Auch Grafik und Sound haben kaum an Attraktivität eingebüßt. Vielleicht ist es ja das Alter, das mich einen geruhsameren Titel bevorzugen lässt. Aber seit ich Counter-Strike kennen und lieben gelernt habe weiß ich, dass gutes Aussehen längst nicht alles ist. Da müssten sich die Shooter-Spezialisten aus Dallas schon was ganz Neues einfallen lassen, um mich längerfristig zum Fremdgehen zu bewegen.

»Gnadenlos schnell und furios.«

TEAM-KOMMANDOS

Als Anführer führen Sie mit Hilfe dieser Kommandos Ihre Mannschaft ins Verderben.


Attack


Camp


Defend


Follow

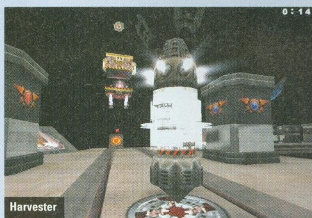

Patrol

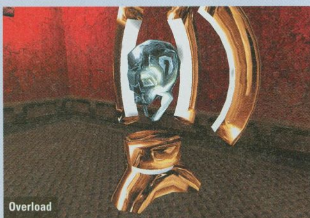

Retrieve

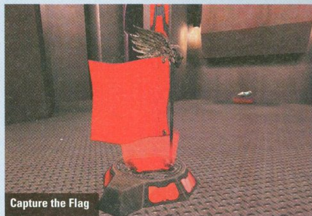

Escort

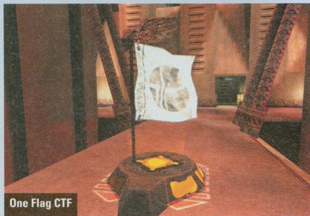
Quake 3 Team Arena

DIE VIER TEAM-SPIEL-MODI


Harvester


Overload


Capture the Flag


One Flag CTF

In Harvester gilt es, an einem zentralen Punkt im Level die Totenköpfe aufzusammeln, welche pro erledigte Gegner auftauchen. Diese tragen Sie anschließend zu einem Sammelpunkt ins feindliche Revier. Anders beim Spiel-Modus Overload. Dort zerstören Sie einen Obelisken in der gegnerischen Hälfte. Dieser lädt sich allerdings langsam wieder auf. In One Flag CTF sammeln Sie eine weiße Flagge in der Mitte des Levels auf und transportieren Sie zur gegnerischen Fahne. Neben dem klassischen Deathmatch-, Team-Deathmatch- und Tournament-Modus darf Capture the Flag natürlich nicht fehlen.

DIE TECHNIK

- Auflösungen von 320 mal 240 (16 Bit) bis 2048 mal 1536 (32 Bit)
- Wahlweise bilineare oder trilineare Texturfilter.
- Texturqualität: 16 Bit oder 32 Bit
- Geometrische Details und Texturdetails in 3 Stufen einstellbar.
- Soundqualität: 11 kHz und 22 kHz
- Abschaltbare Spezialeffekte zur Geschwindigkeitssteigerung.

DIE NEUEN WAFFEN

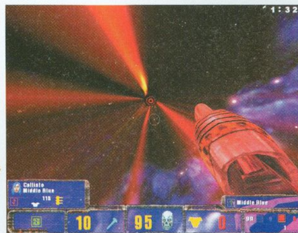

DIE CHAINGUN: Eine durchschlagskräftige Nahkampfwaffe, mit der Sie idealerweise daherflitzende Scouts aufs Korn nehmen.


DIE NAILGUN: Ein schwacher Kompromiss zwischen Shotgun und Raketenwerfer.


DER PROX LAUNCHER: Damit verminen Sie wichtige Bereiche und sogar Ihre Gegner.

»Manche Level sind einfach zu umfangreich ausgefallen.«

→ Totenköpfe entstehen aber nur dann, wenn ein Gegner oder einer Ihrer Teamkameraden um die Ecke gebracht wurden. Nehmen wir an, Sie entledigen sich als Spieler in der roten Mannschaft zweier lästiger Kontrahenten, so entstehen beim Behälter in diesem Moment zwei blaue Totenköpfe. Durch einfaches darüberlaufen sammeln Sie die Köpfe ein und hasten damit in die feindliche Basis, um sie an einer bestimmten Stelle abzulegen. Pro abgelegten Kopf wandert ein Punkt auf Ihr Konto. Segnet einer Ihrer Kameraden oder Sie selbst das Zeitliche, fliegt natürlich ein roter Kopf aus dem Behälter. Sammeln Sie einen roten Kopf ein, so verschwindet dieser sofort und die gegnerische Mannschaft kann ihn nicht mehr zur Basis tragen. Witzigerweise erkennt man optisch, wie viele Totenköpfe jemand mit sich trägt: Ein hinterhergezogener Schweif gibt Aufschluss darüber. Insbesondere im Bereich des Behälters ist immer die Hölle los, da jeder versucht, die Köpfe einzusammeln – in diesem Moment aber schon wieder selbst erledigt wird. Auch der Transport und die Ablieferung in der feindlichen Basis sorgt für so manch verkrampftes Händchen. Das alles hört sich schwieriger an, als es ist. Nach ein paar Spielchen sind die Regeln in Fleisch und Blut übergegangen. Der Harvester-Modus bereitet eine Menge Spaß und steht nach Overload an zweiter Stelle.


Im Level namens »Vortex Portal« flitzen Sie durch solche röhrenartigen Teleporter in die gegnerische Spielhälfte.


Mit dem »Prox Launcher« verminen Sie idealerweise Eingänge oder Schlüsselstellen, wie den Harvester-Behälter.

Bleibt noch der »One Flag CTF«-Modus. Hier gibt es eine blaue, eine rote und eine weiße Flagge. Das blaue und rote Banner bleiben immer an derselben Stelle. Die Aufgabe eines jeden Teams ist es, die weiße Flagge von einem zentralen Punkt im Level zur gegnerischen Basis zu tragen. Dort muss die weiße nur noch mit der andersfarbigen Standarte in Berührung kommen und schon verzeichnen Sie wieder einen Punkt auf Ihrem Konto. Spaß machte der One-Flag-CTF-Modus allerdings überhaupt nicht. Man könnte fast meinen, id-Software sind die guten Ideen ausgegangen.



Im Spiel-Modus »Harvester« sahnen Sie beim Behälter in der Level-Mitte für gewöhnlich die meisten Frags, beziehungsweise Totenköpfe auf.



Die Außenszenarios sind derart öde, dass selbst die neu hinzugekommenen Bäume keine echte Bereicherung darstellen.

Die Waffen

Drei neue Waffen wurden in Team Arena integriert. Den Anfang macht die Nailgun, welche schon im ersten Beben auftauchte. Allerdings schlampte man hier ordentlich mit der Funktionalität. Für den Nahkampf fliegen die Nägel zu langsam und in Kämpfen aus der Entfernung ist die Streuung schlicht zu groß. Weiter geht's zum so genannten »Prox Launcher«. Sammeln Sie diesen auf, sind Sie fortan in der Lage, Minen zu legen. Idealerweise verminen Sie Tore oder Schlüsselelemente, wie zum Beispiel die eigene Flagge in CTF. Läuft ein Gegner in den Bereich einer Mine, detoniert diese kurze Zeit später. Brauchbarer als die Nailgun ist der Prox Launcher allemal. Allerdings führt er ein defensives Element in ein offensiv ausgerichtetes Spiel ein. Professionelle Spieler werden sich wohl des Öfteren über Zufall-Frags unerfahrener Spieler aufregen. Den würdevollsten Neuzugang stellt aber die Chaingun dar. Im Nahkampf gibt es kein besseres Mittel, um sich gegen Invasoren zu wehren. Durch die hohe Schussfrequenz geht natürlich schnell die Munition zur Neige.

Spielbarkeit

Aus Q3TA wurde nicht der herbeigesehnte Überflieger. Man versuchte zwar in punkto Spiel-Modi gegenüber »Unreal Tournament« Boden wieder gut zu machen und einen Kultstatus im Stile eines »Counter-Strike« herzustellen – doch die Rechnung ging nicht auf. Streng genommen kamen nur zwei neue Spiel-Modi (Harvester, Overload) hinzu, denn One-Flag-CTF ist nichts anderes als eine Mischung zwischen Team Deathmatch und Capture the Flag. Die Höhepunkte in Team Arena sind die Chaingun, das beschleunigende Scout-Extra (welches beinahe süchtig macht – ohne Scout-Item hält man sich plötzlich für eine Schnecke), Overload und Harvester. Gerade einmal zwei Spielermodels sind für den Team-Arena-Modus hinzugekommen. Die restlichen sind lediglich Abarten davon und unterscheiden sich nur marginal voneinander. Netterweise integrierte id Software eine Prise »Escape from Castle Wolfenstein«: Der Charakter »Fritzkrieg« wurde laut Story aus dem Zweiten Weltkrieg in die Arena teleportiert. Außerdem gibt es ein schummriges Keller-Level zu bewundern. **(jr)**

Es gibt leider nur zwei neue Team-Arena-Models. Die restlichen acht sind Abarten davon.



Die Architektur fünf bisheriger Level wurde verändert.

NEUE POWER-UPS



Doubler – doppelte Feuerkraft.



Scout – schnellere Fortbewegung.



Ammo Regen – Munitionsvorrat lädt sich auf.



Guard – 200 Health und 200 Armor.



Invulnerability – Unverwundbarkeit.



Kamikaze – Riesige Explosion!

JOCHEN RIST



Eindeutig hat man sich bei id Software zu lange auf den Lorbeeren ausgeruht. Den hineingepackten Spielspaß bekommen Sie nämlich auch in Form von kostenlosen MODs aus dem Netz. Natürlich basiert Team Arena auf einer exzellenten Grundlage – doch für ein Add-on sind mir die Neuerungen zu mager ausgefallen. Viele der neuen Level sind zu groß, die Nailgun hängt man schnell wieder an eines ihrer Projektile und der defensive Prox Launcher hat in einem solchen Spiel eigentlich nichts verloren. Auch ist die Anzahl der neuen Models schlicht ein Scherz. Die Waffen-Balance wurde ebenfalls nicht verbessert und die Hardware-Anforderungen (GeForce 2 lässt grüßen) sind durch komplexere Level drastisch gestiegen. Letztlich ist Team Arena ein Produkt, das sich nur eingefleischte Fans kaufen sollten. Alle Wertungen beziehen sich übrigens ausschließlich auf Team Arena.

»Ein Fan-Produkt.«

WERTUNG QUAKE 3 TEAM ARENA

▲ PRO
- NEUE LEVEL
- NEUE SPIEL-MODI

▼ CONTRA
- SCHLECHTE WAFFEN-BALANCE
- TEILWEISE ZU GROSSE LEVEL

GRAFIK:	90
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	60
STEUERUNG:	100
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS 81

Actionspiel für Profis

DINOSAURIER

ENTWICKLER: Disney Interactive **VERTRIEB:** Ubi Soft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **INTERNET:** www.disney.de/disneyinteractive **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte


Aladar, Zini und Flia müssen oft zusammenarbeiten, um alle Hindernisse zu überwinden.

Disneys Dinosaurier sind nicht nur im Kintopp langweilig.

Sie übernehmen in diesem Actionspiel die Rollen von Saurier Aladar, Äffchen Zini und dem im Film nicht vorkommenden Flugreptil Flia. Alle haben unterschiedliche Eigenschaften, die Sie im Kampf gegen Carnotauren und zum Überwinden von Hindernissen benötigen. Mit einer sehr umständlichen und vor allen Dingen unpräzisen Steuerung dürfen Sie etwa Bäume umstupsen, die dann als Brücken über tiefe Schluchten dienen. Speichern können Sie nur an speziellen Obelisken, haben Sie alle Lebenspunkte verloren, müssen Sie den jeweiligen Level noch mal starten. An dessen Ende warten zumindest ein paar schlecht digitalisierte Filmschnipsel auf Sie. **(mash)**



Action-Strategiespiel für Profis



SACRIFICE



ENTWICKLER: Shiny Entertainment **VERTRIEB:** Virgin Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.sacrifice.net **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, OPTIMUM:** Penitum III/600, 256 MByte RAM, 3D-Karte


Die deutsche Version von Sacrifice besitzt ausgezeichnete Sprachausgabe. (Direct3D, 800x600)

Die Diener der Götter bekamen von ihren allmächtigen Herrschern die deutsche Sprache verpasst.

Die Lokalisierung des Spiels ist wirklich gut gelungen und entschädigt für den einen oder anderen Ausrutscher bei »Starfleet Academy« oder »Baldur´s Gate 1«. Die deutsche Version von »Sacrifice« wurden von Profisprecher synchronisiert, die für eine sehr atmosphärische Sprachausgabe sorgen. Und die kann sich auch in technischer Hinsicht hören lassen. Lediglich die Stimmen der Gnome wirken etwas künstlich verniedlicht. Grobe Fehler in der Übersetzung waren nicht auszumachen. Ein kleines Manko ist jedoch, dass der beiliegende Missionseditor weiterhin in Englisch gehalten wurde. **(dk)**



Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

VYRUZ

ENTWICKLER: Chili con Valley **VERTRIEB:** CDV **TESTVERSION:** Beta vom November **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.chiliconvalley.com, www.cdv.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200 MMX, 32 MByte RAM, 2-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte


Nimm das, du blöder Roboter! (640x480)

Schon bald übernimmt das böse Untel-Imperium die ganze Welt.

Hinter diesem fabulösen Namen verbirgt sich ein Supercomputer, der im Untel Empire State Building sein Unwesen treibt. Innovativerweise will er die Welt beherrschen, doch die paar lästigen Kohlenstoff-Einheiten namens Mensch sind ihm dabei im Weg. Das lassen Sie sich natürlich nicht bieten, also machen Sie sich mit einer kleinen Drohne auf, den wahnsinnigen Silizium-Chip zu zerstören. Ihr kleiner Freund kämpft sich mit neun Waffen durch 24 Level. In herumliegenden Kisten verbergen sich Munition, neue Waffen und Geld, das Sie etwa zum Abspeichern oder zum Aufruf der Level-Karte benötigen. Das alles präsentiert sich aus einer Iso-3D-Ansicht, Ihren Roboter steuern Sie mit den Cursortasten.

Eine nette kleine Ballerei, die rund 50 Mark kosten soll und direkt von der CD läuft. Grafisch dürfen Sie keine Höhenflüge erwarten - die Auflösung etwa reicht von 300 mal 400 bis maximal 640 mal 480 Bildschirmpixeln. Das alles sieht für gewöhnlich recht detailarm aus, manchmal begegnen Ihnen aber auch Kleinigkeiten wie Grafittis an den Wänden. Die Explosionen sehen so aus, als entsammten sie ein Sprite-Datenbank der frühen Neunziger. Das stört jedoch gar nicht so sehr, die Steuerung nervt da schon mehr: Teilweise bleibt Ihr kleiner Freund aus Metall nämlich an Ecken, Kisten oder Ölfässern hängen – recht ärgerlich, wenn man gerade unter Beschuss steht. **(mash)**


Bei Treffern flackert Ihr kleiner Panzer rot auf. (512x384)





MARTIN SCHNELLE

Weit davon entfernt, ein Highlight zu sein, ist Vyruz doch zumindest ganz kurzweilig. Grafikqualität und -stil lassen alte Amiga-Erinnerungen wieder aufkommen. Die schwachsinnige Hintergrundstory interessiert eh keinen, wir wollen hier nur eins: Ballern! Leider vergrämt die Steuerung das Vergnügen zuweilen, da der Roboter gern an Ecken und Kanten hängenbleibt. Die große Offenbarung teilt sich hier Ihnen zwar nicht mit, nett ist die Roboterschlacht aber allemal.

»Läßt Amiga-Erinnerungen aufkommen.«

Action-Adventure für Fortgeschrittene



ST DS9: THE FALLEN

ENTWICKLER: The Collective **VERTRIEB:** Koch Games **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** www.simon-says.com/thefallen_site **HARDWARE, MINIMUM:** PII/233, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** PIII/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte


Alle Trek-Devotionalien wie Waffen und technisches Gerät sind korrekt eingedeutscht.

Neulich, am Wurmloch: Die Pah-Geister reden plötzlich deutsch. Das fesche Action-Adventure »The Fallen« (Test in PC Player 1/2001) lässt die TV-Sprecher ans Mikro.

Auf der Suche nach den roten Drehkörpern der Pah-Geister machen Major Kira, Captain Sisko und Leutenant Commander Worf zehn Szenarien mit rund 40 spannenden Unter-Leveln unsicher, darunter der Planet Bajor, die Defiant und natürlich die DS9 selbst. Die »Unreal Tournament«-Engine sorgt für feine Grafik, zu loben ist einmal mehr die stimmungsvolle Musik des Collective-Studio-Maestros Steven von Kampen.

Die deutschen Synchronsprecher von Worf & Co. bringen Serien-Flair ins Spiel, die namenlosen Nebenakteure kommen nicht immer so überzeugend rüber. Eine Lokalisierung, mit der 90 Prozent aller DS9-Fans zufrieden sein können. **(Roland Austinat)**



Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DARTS: DIE SPIELEKOLLEKTION

ENTWICKLER: Koch Media **VERTRIEB:** Koch Media **TESTVERSION:** Beta vom Dezember **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (an einem PC, Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.verlag.kochmedia.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM


Die Spielhand wird »gläsern« dargestellt.

Pfeilewerfen, neudeutsch Darts, erfreut sich bei uns steigender Beliebtheit.

Die Simulation von Koch Media bietet zehn Spiel-Modi – wie etwa 301, Billard oder Count Up – und vier Hintergrundbilder. Wie beim Darten üblich hat man drei Wurf pro Spielzug, die je nach Spielart addiert, abgezogen oder anderweitig verrechnet werden. Der Spielbeginn ist allerdings etwas mühsam: Es gibt in »Darts« keinerlei Erklärung, wie der Spielablauf vor sich geht. Also ist ausprobieren angesagt.

Per Maus steuert man die Wurfpfeile, die mit zuschaltbaren Stellungshilfen für den Pfeil (Rechts-/Linksabweichung, Wurfhandneigung) korrigiert werden können.

Ein witziges Spiel für zwischendurch, aber bei Aldi gibt es eine echte elektronische Dartscheibe schon ab 70 Mark! **(su)**



Inserenterverzeichnis

Actionspiel für Einsteiger

LASER ARENA

ENTWICKLER: Trainwreck Studios **VERTRIEB:** Valusoft **TESTVERSION:** Importversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet) **INTERNET:** www.trainwreckstudios.com, www.valusoft.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 16 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, 16-MByte-OpenGL-Grafikkarte



Eine Laser-Granate macht keinen Unterschied zwischen rot und grün. (Alle Bilder OpenGL, 1024x768)

Mit der uralten »Quake«-Engine und einer kopierten Spielidee will der US-Billiganbieter Valusoft Fans von gewaltlosen 3D-Shootern anlocken.

Fünf verschiedene Spiel-Modi tragen Sie gegen recht hirnlose Bots oder drei reale Mitspieler aus. Hinter »Free for all« verbirgt sich das alte Deathmatch, »Team Match« ist das gleiche Spielprinzip mit einem roten und einem grünen Team. Gegen einen einzelnen Kämpfer treten Sie in »Duel« an, in »Domination« müssen Sie drei bestimmte Örtchen bewachen. Und dann gibt es noch die Version »Mega Target«, bei der ein Ziel im gegnerischen Camp vernichtet werden soll. »Capture the flag« samt Varianten suchen Sie jedoch vergebens. Dafür haben Sie nur eine einzelne Laserpistole, und wenn Sie getroffen werden, lässt sich diese kurzfristig nicht benutzen. Richtig, andere Waffen werden Sie hier vergeblich suchen. Dann wären da noch Laser-Granaten, die viele Strahlen auf einmal abgeben. Power-ups verdoppeln etwa Ihre Punktzahl oder erhöhen Ihre Schussfrequenz. **(mash)**



Einer der größeren Level – kommen Ihnen diese Sprungpads bekannt vor?

WERTUNG LASER ARENA — PC PLAYER — **SPIELSPASS 37**



MARTIN SCHNELLE

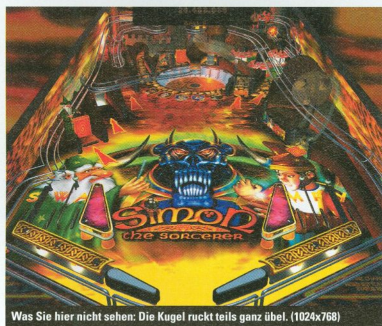
Laser-Dome werden hier zu Lande ja meist geächtet, von daher ist dieses Spiel sicher eine prima Methode, dieses Vergnügen virtuell nachzuholen – wenn es da nicht schon ewig viel Konkurrenz gäbe. Selbst das Argument der Gewaltlosigkeit zählt nicht, dafür gibt's ja schließlich schon »Nerf Arena Blast«. Mit nur einer Waffe und 15 Level fällt das Spiel noch dazu viel zu kurz aus, grafisch ähneln sich überdies die Arenen zu sehr. Für weniger Geld bekommen Sie da schon Unreal samt Missions-CD und Unreal: Tournament. Nee, für diesen Titel ist mein Leben zu kurz – und die Entwickler können sich wieder im Eisenbahn-Abwracken üben.

»Hierfür ist mein Leben zu kurz«

Flipper-Simulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

SIMON THE SORCERER'S PINBALL

ENTWICKLER: Adventure Soft **VERTRIEB:** Walk On **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC) **INTERNET:** www.Simon-the-sorcerer.de **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/600, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Was Sie hier nicht sehen: Die Kugel ruckt teils ganz übel. (1024x768)

Rechtzeitig zur Veröffentlichung des Adventures »Simon 3D« kommt auch ein Flipper in die Läden.

Allerdings bietet er nur einen Tisch, und bei dem geriet auch noch das Layout der Spielfläche recht simpel. Nur zwei Flipper feuern die Kugel wieder nach oben, die des Öfteren ins Stottern gerät – schlampig programmiert. Dafür gibt es einige Extras wie eine Drehscheibe für den Ball oder Mini-Spielchen in der LED-Anzeige. Das Ganze begleitet eher nervige Sprachausgabe und ganz nette Musik sowie Soundeffekte.

Außer dem eigentlichen Spiel finden Sie auf der CD noch das Original-Adventure »Simon the Sorcerer« sowie einige Filmclips und Desktop-Themen zu Simon 3D. Witzigerweise wird dieses Programm nicht wie das Adventure (das nun im Januar erscheinen soll) von Hasbro vertrieben, sondern über den unbekannten Publisher Walk On. **(mash)**

WERTUNG SIMON THE SORCERER'S PINBALL — PC PLAYER — **SPIELSPASS 53**



MARTIN SCHNELLE

Nur für echte Simon-Fans: Die Dreingaben sind ja ganz nett, der Flipper hingegen erfordert schon wahre Hingabe. So besteht ein großer Teil des Tisches aus leerer Fläche, die Bumper wurden elegant im oberen rechten Viertel versteckt und sind kaum zu erreichen. Was die Ballphysik angeht, zaubert uns die Pro-Pinball-Reihe doch ein weitaus breiteres Grinsen auf das Gesicht. Zumindest kostet der Spaß nur knapp 30 Mark, und für eine Film-DVD mit oft noch lächerlicheren Extras zahlen Sie für gewöhnlich weitaus mehr.

»Nur für echte Simon-Fans.«

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

Giants Citizen

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
ST VOYAGER: ELITE FORCE	88	10/2000
GIANTS CITIZEN KABUTO	86	2/2001
GUNMAN CHRONICLES	82	12/2000
Budget-Tipp: Unreal Tournament (30 Mark)	*87*	*9/99*

Rennspiele

Colin McRae Rally 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
COLIN MCRAE RALLY 2	88	1/2001
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Driver (30 Mark)	*83*	*11/99*

Sport(Action)

NHL 2001

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NHL 2001	92	12/2000
FIFA 2001	91	13/2000
NBA 2000	89	1/2000
Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark)	*89*	*1/2000*

Strategie (Runden)

PG: Untern. Barbarossa

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
HEROES OF M&M 3	85	6/99
PG: UNT. BARBAROSSA	82	10/2000
Budget-Tipp: Jagged Alliance 2 (20 Mark)	*87*	*6/99*

Action-Adventures

Rune

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NO ONE LIVES FOREVER	90	13/2000
ALICE	84	1/2001
RUNE	83	12/2000
Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark)	*90*	*1/99*

Adventures & Rollenspiele

Diablo 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BALDUR'S GATE 2	92	12/2000
DIABLO 2	90	8/2000
MONKEY ISLAND 4	83	13/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate – Die Saga (50 Mark)		*2/99*

Simulationen

Crimson Skies

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
MECH WARRIOR 4	88	1/2001
CRIMSON SKIES	86	11/2000
TACHYON – THE FRINGE	85	7/2000
Budget-Tipp: Mech Warrior 3 (30 Mark)	*82*	*7/99*

Strategie (Echtzeit)

C&C: Alarmstufe Rot 2

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SACRIFICE	85	13/2000
C&C: ALARMSTUFE ROT 2	85	11/2000
SUDDEN STRIKE	82	11/2000
Budget-Tipp: Commandos: i. A.der Ehre (20 Mark)	*82*	*11/99*

Wirtschaft & Aufbau

Zeus

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CALL TO POWER 2	85	13/2000
HERRSCHER D. OLY: ZEUS	82	12/2000
CULTURES	78	10/2000
Budget-Tipp: Civilization: Call to P. (20 Mark)	*80*	*5/99*

TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihn ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgaben mit einem umfangreichen Testteil beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

SPIEL	PUNKTE	SEITE	MANFRED DUY	UDO HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	LUC MARTIN	JOE NETTELBECK	JOCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN SEIDEL	THOMAS WERNER
Half-Life Generation 2	88	83	→	-	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Giants Citizen Kabuto	86	78	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
Virtual Pool 3	86	95	→	↓	↑	→	→	↓	↓	-	→
Sacrifice (deutsch)	85	116	↑	↑	↑	→	↑	↑	↑	↑	↑
Star Trek: T. Fallen (dt)	82	117	↑	→	↑	→	→	→	→	↑	↑
Everquest: The Scars . of Velious	81	86	→	→	↓	→	↑	↓	→	→	→
Ground Control: Dark Conspiracy	81	90	↑	↑	→	→	↑	→	→	→	↑
Quake 3: Team Arena. Add-On	81	112	↓	→	→	↑	→	↑	↑	-	-
Adlertag	77	100	→	↑	↑	-	↑	↑	-	→	
Hitman Coden. 47 (dt)	77	86	→	↑	→	↑	→	→	-	→	→
Starfleet Command 2	77	106	↑	-	→	→	→	↓	-	→	↑
America: No Peace beyound the line	75	84	↑	-	↑	→	→	→	→	-	→
Professor Tim: Die Rückkehr der verrückten Werkstatt	74	110	→	-	→	→	↑	↓	→	-	-
Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale	70	96	→	→	↓	→	→	↓	→	→	→
Dave Mirra Freest. BMX	69	101	↓	→	↓	↓	-	↓	↓	↓	↓
Wacky Races	67	92	→	→	→	↓	-	→	↑	↓	→
X-Plane	66	92	→	↓	→	↓	→	↓	→	↓	→
Grouch	64	102	→	-	→	→	→	↓	-	→	-
Pacific Combat Pilot	62	110	↓	↓	↓	↓	-	↓	→	↓	↓
Alarm für Cobra 11	60	89	↓	→	↓	↓	-	↓	→	↓	↓
Fly 2K: German Edition	60	88	↓	↓	↓	↓	→	↓	→	↓	→
Kao the Kangaroo	60	105	→	→	→	↓	→	↓	↓	↓	↓
Tiggers Honigjagd	59	89	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
König Artus: Die Ritter der Tafelrunde	59	88	→	↓	↓	→	→	↓	↓	↓	↓
Chicken Run	57	109	→	-	→	→	-	↓	→	→	→
Darts: Die Spielekoll.	55	117	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
RTL Skispringen	55	104	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Wings Over China	55	110	→	↓	↓	↓	↓	↓	→	↓	↓
Freedom: First Resist.	53	111	↓	-		→	↓	→	→	↓	→
Hellboy Dogs o.t. Night	53	99	→	↓	↓	→	→	↓	↓	↓	→
Simon the Sorcerer´s Pinball	53	118	↓	↓	→	→	→	→	→	↓	→
Vyruz	50	116	↓	-	↓	↓	→	→	→	↓	↓
Gromada	47	104	→	-	→	→	-	→	↓	-	-
Space Empires 4	47	98	↓	↓	↓	↑	↓	→	↓	↓	↓
Supercross Kings	45	104	↓	↓	-	↓	↓	↓	-	↓	↓
Dinosaurier	40	116	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Laser Arena	37	118	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Typing of the Dead, The	34	93	↓	→	↓	→	↓	→	↓	↓	↓
Wendy: Geh. um Sören	31	89	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
Genesis	21	102	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
NHL 2001	Sport	92	12/2000
Baldur´s Gate 2 (dt)	Rollenspiel	91	13/2000
FIFA 2001	Sport	91	13/2000
Diablo 2 X-Mas Edition	Action-Rollenspiel	90	01/2001
No one lives forever	Action-Adventure	90	13/2000
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	88	01/2001
Counter-Strike	Action	88	01/2001
Mech Warrior 4	SF-Simulation	88	01/2001
Superbike 2001	Rennspiel	87	12/2000
Crimson Skies (deutsch)	Action-Simulation	86	12/2000
Links 2001	Sport	86	13/2000
Outcast DvD	Action-Adventure	86	12/2000
American McGee´s Alice	Action-Adventure	85	01/2001
Call to Power 2	Wirtschaftssimulation	85	13/2000
Sacrifice	Action-Strategie	85	13/2000


Diablo 2 X-Mas Edition


Colin McRae Rally 2

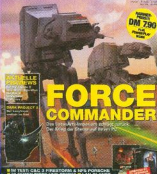
JAHRESINHALT











News











** PCP-Preistip, *** PCP-Testsieger

2000 ohne Tests und Tipps

Previews





JAHRESINHALT 2000

Unter uns

Nachspiel

Interviews

Vollversionen

Bizarre Anwendungen

Hall of Fame

Specials

** PCP-Preistip, *** PCP-Testsieger

** PCP-Preistip, *** PCP-Testsieger

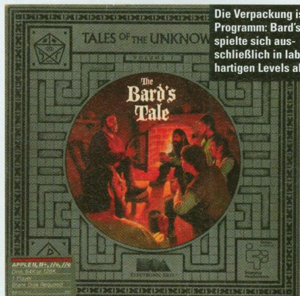
Keine Panik/ Grundlagen

** PCP-Preistip, *** PCP-Testsieger

HALLOFFAME

THE BARD'S TALE

Ein einsteigerfreundliches Light-Rollenspiel mit Stärken bei Grafik, Sound und Atmosphäre wird zum Welterfolg. Was Diablo kann, konnte Bard's Tale schon wesentlich früher!



Die Verpackung ist Programm: Bard's Tale spielte sich ausschließlich in labyrinthartigen Levels ab.

Die Welt der Computer-Rollenspiele im Jahre des Herrn 1985: Zwei konkurrierende Serien spalteten die kleine Gemeinde der Rollenspieler in verfeindete Lager. Auf der einen Seite die Anhänger von »Wizardry«, gewappnet mit einem breiten Arsenal an Zaubersprüchen und Charakterwerten, knackigen Rätseln und 3D-Fenster, ihnen gegenüber die Jünger von »Ultima« und seiner Weltsimulation, einem taktischen Kampfsystem und ethischen Fragestellungen.

In diese Pattsituation hinein veröffentlichte ein kleines Entwicklerteam namens Interplay mit »The Bard's Tale« seinen ganz eigenen Ansatz ans Genre. Schon das Intro ließ die gesamte Konkurrenz alt aussehen. Von einem vollständig animierten Barden erzählt, entfaltete sich in einer Sprechblase die komplette Hintergrundgeschichte rund um die vom örtlichen Bösewicht Mangar per Schneezauber eingeschlossene Stadt Skara Brae. In einem unkomplizierten Interface erstellte man eine Party aus bis zu sechs Charakteren und betrat kurz darauf die Straßen der Stadt, um sich beim nahen Händler für erste Kämpfe auszurüsten. Ein großzügiges Sechstel des Bildschirms wurde dabei von der 3D-Ansicht der Spielwelt ausgefüllt, in der man sich in 90-Grad-Schritten drehen und in 5-Meter-Sätzen fortbewegen konnte. Betrat man ein spezielles Gebäude oder traf man auf eine Gruppe von Gegnern, so wurde dies mit einer luxuriösen Animation belohnt. In Kämpfen beschränkte sich die Einflussmöglichkeit des Spielers darauf, seinen Recken zu Beginn jeder Runde rudimentäre Anweisungen zu erteilen oder zur Flucht aufzufordern.

Die Straßen von Skara Brae: Nie zuvor hatte man derart realistische Grafiken in einem Rollenspiel gesehen.

Hartgesottene Ultimaisten schrieben das Apple II-Spiel damals als der Wizardry-Ecke zugehörig kurzerhand ab, während die Fans des letzteren Titels es als hübschen, aber seichten Klon ohne statistische Tiefe abstempelten - zu Unrecht, wie sich herausstellen sollte. Mit Bard's Tale war es Interplay nämlich gelungen, mittels spektakulärer Monster- und Dungeon-Grafiken, atmosphärischer Soundkulisse und einem aufs Wesentliche reduziertem Rollenspielsystem den viel breiteren Markt an Adventure- und Action-Freunde anzusprechen, dem der Einstieg in die gängigen Serien des Genres bis dato schwer fiel. Vergleichbar mit dem Erfolg von »Diablo«, regte sich bei vielen Bard's-Tale-Spielern anschließend das Interesse an zusätzlicher Rollenspielkost. So zeichnete sich das für alle möglichen Systeme konvertierte Spiel zumindest teilweise für den damaligen Boom der Sparte verantwortlich, der bis in die frühen neunziger Jahre anhielt.

Ein eher mäßiger zweiter und ein unterschätzter dritter Teil erweiterten die Geschichte des Barden in den folgenden Jahren zur Trilogie. Nach Interplays hervorragendem »Dragon Wars«, einem inoffiziellen Nachfolger, ruht die Serie seit nunmehr elf Jahren in einem unverdienten Dornröschenschlaf. **(luc)**

Run away! Die vorbestimmten 16 Farben der EGA-Grafik erlaubten keine unauffälligen Kolorierungen.

WUSSTEN SIE DAß...?

... Skara Brae genauso wie sein Namensvetter in Ultima nach einer keltischen Siedlungsruine in Schottland benannt wurde?
... Electronic Arts jahrelang an einem vierten Teil herumbastelte?
... dieses Projekt aber angesichts der vergangenen Rollenspielflaute gestrichen wurde?
... im Internet noch immer eine rege Fangemeinde der Serie existiert? (www.bardstale.com)
... Sie unter www.cheek.org/bard eine Petition für eine Fortsetzung der Serie unterschreiben können?
... bis 1998 eine insgesamt achtteilige Fantasy-Buchreihe zum Spiel erschienen ist?

THE BARD'S TALE

- **Erstveröffentlichung:** 1985
- **System:** Apple II, C-64, Amiga, Atari ST, PC und andere
- **Hersteller:** Interplay/Electronic Arts
- **Historisch wertvoll, weil ...**

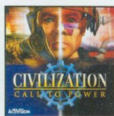
... es erstmals die technischen Errungenschaften anderer Genres in einem Rollenspiel einsetzte.
... es dem Genre auf Anhieb ein wesentlich größeres Publikum erschloss.
... es eine für damalige Verhältnisse einzigartige Atmosphäre zu erzeugen vermochte.
... dem Autor dieser Zeilen noch heute manchmal die Titelmelodie durch den Kopf geht.

SPARSCHWEIN

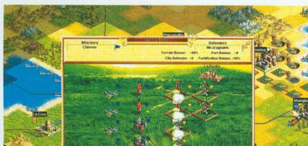


Beginnen Sie das neue Jahr doch mit einem günstigen Spiel oder einer Compilation. Wir haben hier für Sie die interessantesten Vertreter zusammengestellt.

Civilization: Call to Power



Der Klassiker »Civilization« hat schon fast zehn Jahre auf dem Buckel, aber von seiner Faszination kaum etwas eingebüßt. Der Spin-Off »Call to Power« ist vom Spielprinzip her weitgehend identisch mit dem großen Bruder. Sie müssen auf einer zufallsgenerierten Karte ein Volk ansiedeln und durch wirtschaftliche, kriegerische und diplomatische Maßnahmen für dessen Ausbreitung sorgen. Nach sieben Jahrtausenden sollte Ihr Volk einen so hohen technischen Standard erreicht haben, um mit außerirdischen Lebensformen Kontakt aufzunehmen. Die rundenbasierte Wirtschaftssimulation bietet (wie bei allen Civilization-Spielen) äußerst schlichte Grafik, dafür aber ein komplexes Spielprinzip und hohe Langzeitmotivation. Für 20 Mark bestimmen Sie das Schicksal eines Volkes.



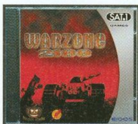
Wenn Sie nicht 80 Mark für die aktuelle Fortsetzung ausgeben möchten, besorgen Sie sich doch den spielerisch fast identischen Vorgänger »Call to Power«.

WERTUNG BUDGET

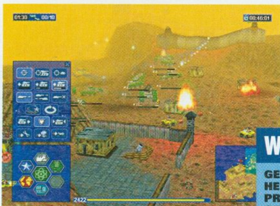
GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: Activision/ak-tronic
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: 20 Mark
DAMALIGE WERTUNG: 88

PC PLAYER SPIELSPASS **80**

Warzone 2100



In ferner Zukunft löst die Fehlfunktion eines Computers einen Atomangriff aus, der fast die gesamte menschliche Zivilisation auslöscht. Die wenigen überlebenden Völker lechzen nun nach der Weltherrschaft und stellen aus ihren noch verbliebenen Bürgern schlagkräftige Armeen auf. In ansehnlicher 3D-Grafik steuern Sie Ihre Truppen nach üblicher Echtzeit-Strategie-Manier über die Schlachtfelder. Die dreidimensionale Optik dient nicht nur dem Auge, sondern bietet noch zusätzliche taktische Möglichkeiten. »Warzone 2100« ist ordentliche Echtzeit-Strategie, jedoch ohne großartige Besonderheiten. Für 20 Mark kommandieren Sie die postnuklearen Truppen.



Echtzeit-Strategie in 3D-Grafik: »Warzone 2100«.

WERTUNG BUDGET

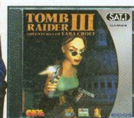
GENRE: Strategie
HERSTELLER: Eidos/ak-tronic
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 5/99
DAMALIGE WERTUNG: 80

PC PLAYER SPIELSPASS **75**

Tomb Raider 3

Ein eingeschlagener Meteorit weckt das Interesse der prallen Archäologin Lara Croft. In den Bruchstücken dieses Felsgesteins soll sich ein Artefakt befinden, mit dem sich das genetische Material von Tieren verändern lässt. Auf der Suche nach dem Materie-Transformer bereist Lara insgesamt 20 verschiedene Orte, darunter London, Teile der Antarktis und kleine Südseeinseln. Der dritte Teil zählt zwar nicht zu den besten der Serie, aber für 20 Mark ist das Lara-Abenteuer dennoch einen Blick wert – zumal er sich optisch nur unwesentlich vom aktuellen »Chronicles« unterscheidet.







Lara stellt im dritten Teil von Tomb Raider ihre Schwimmkünste unter Beweis.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Action-Adventure
HERSTELLER: Eidos/ak-tronic
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 1/99
DAMALIGE WERTUNG: 81

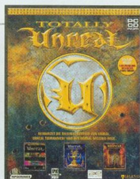
PC PLAYER SPIELSPASS **70**

Totally Unreal

Die neue Compilation bietet die über zwei Jahre alte deutsche Version des legendären 3D-Shooters **Unreal: Tournament**, inklusive des Mission-Packs **Return to Na Pali**. Eine Hintergrundstory suchen Sie im 3D-Shooter **Unreal Tourment** zwar vergebens, dafür liefern Sie sich heiße Mehrspielergefechte, die dank der hohen Computer-KI auch alleine jede Menge Spaß machen. Die Spielsammlung beinhaltet für den 3D-Shooter außerdem noch zwei neue Spiel-Modi und 50 neue Karten. Allein das ist ja schon 30 Mark wert, oder?



Pusten Sie den Gegner in die Erdatmosphäre





Unreal satt in der Compilation »Totally Unreal«.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: GT Interactive/Infogrames
PREIS: Circa 30 Mark



Star Wars Episode 1: Racer



In einer weit entfernten Galaxie kämpft ein kleiner Junge namens Anakin Skywalker bei einem futuristischen Wagenrennen um seine Freiheit. Das Rennen der so genannten Podracer sieht in der Computerfassung zwar nicht so spektakulär aus wie im Film, begeistert aber durch die Star-Wars-Atmosphäre und der sehr schnellen, aber dafür schlichten 3D-Grafik. Rennspielprofis fühlen sich auf Grund des niedrigen Schwierigkeitsgrads vielleicht etwas unterfordert, aber für rund 20 Mark ist auch bei ihnen für kurze Zeit Fahrspaß garantiert.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: LucasArts/ak-tronik
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 899
DAMALIGE WERTUNG: 73

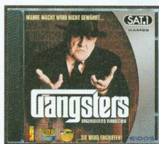
PC PLAYER SPIELSPASS **70**



Trotz der hohen Geschwindigkeit von 480 Kilometern pro Stunde wird der Pod von einem Gegner überholt.

Gangsters

»Schurke sein macht einfach Spaß.« So frohlockte Udo vor zwei Jahren beim Test zu »Gangsters«. Sie stellen eine Bande fieser Ganoven zusammen, die systematisch die ehrbaren Bürger einer zufallsgenerierten Stadt um ihr wohlverdientes Hab und Gut bringen. Die so gewonnene Beute verweilt danach nicht auf schwarzen Konten, sondern wird von Ihnen durch den Erwerb von legalen Geschäften gewaschen. Leider gibt es während des Spiels einige Durchhänger, in denen Sie gezwungenermaßen Däumchen drehen. Auf der Gegenseite verbucht die etwas andere Wirtschaftssimulation ein originelles Spielprinzip. Den Einstieg in die Mafia schaffen Sie für 20 Mark.





An einer Straßenecke liefern sich verfeindete Banden eine wilde Schießerei.

WERTUNG BUDGET

GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: Eidos/ak-tronic
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 1/99
DAMALIGE WERTUNG: 77

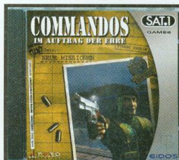
PC PLAYER SPIELSPASS **74**

Commandos: Im Auftrag der Ehre



Schleichen Sie unbemerkt an den feindlichen Wachen vorbei, um zur Basis zu gelangen.

Nach dem Überraschungserfolg von »Commandos« reichten die Macher des raffinierten Strategiespiels kurzerhand neue Missionen nach. »Im Auftrag der Ehre« ist eigentlich eine Zusatz-CD, das Hauptprogramm benötigen Sie jedoch nicht, um in den Genuss der neuen Missionen zu kommen. Sie befehligen eine kleine Spezialeinheit, die im Zweiten Weltkrieg gegnerische Basen sabotiert. Dabei müssen Sie sich möglichst unbemerkt im feindlichen Territorium bewegen. Die acht Missionen sind etwas schwieriger als beim Hauptprogramm, bieten dafür aber für Strategie-Spieler eine packende Herausforderung. In den Genuss des Commandos-Zusatzes kommen Sie für 20 Mark.



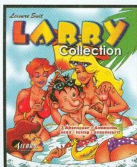
WERTUNG BUDGET

GENRE: Strategie
HERSTELLER: Eidos/ak-tronic
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 5/99
DAMALIGE WERTUNG: 85

PC PLAYER SPIELSPASS **82**

Sparschwein

Larry Collection

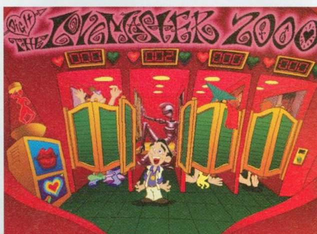


In einer Zeit, in der Adventures noch gekauft wurden, avancierte der virtuelle Schürzenjäger Larry Laffer zur Kultfigur. Seine gesammelten Abenteuer gibt es jetzt in der »Larry Collection«. Aus den altehrwürdigen PC-Tagen finden sich die englischsprachigen Versionen von **Leisure Suit Larry 1-6**. Einen vierten Teil gibt es übrigens nicht, der soll laut Entwickler von einem Hund gefressen worden sein. In deutscher Sprache liegt dann der siebte Teil **Leisure Suit Larry: Yacht nach Liebe** und die Mini-Spielsammlung **Larrys Casino** bei. Zusätzlich packte Hersteller Sierra noch die **Laffer Utilities** (kleine Windows-Hilfprogramme im Larry-Look) und ein Interview des Larry-Erfinders Al Lowe bei. Für etwa 40 Mark dürfen alle Super-Machos wieder in schlüpfrig-witzigen Erinnerungen schwelgen.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Sierra/Havas Interactive
PREIS: 40 Mark

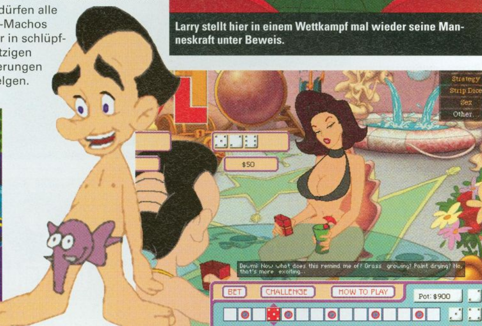




Larry stellt hier in einem Wettkampf mal wieder seine Manneskraft unter Beweis.



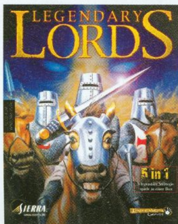
Die Abenteuer der Adventure-Kultfigur Larry Laffer gibt es jetzt in einer Compilation mit vielen Extras.



Auch im Adventure Larry 7 wimmelt es von Mini-Spielen.

Legendary Lords

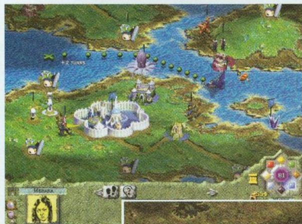
Gleich fünf Strategiespiele erwerben Sie für rund 40 Mark mit den **Legendary Lords**. Enthalten sind **Lords of the Realm 1 & 2** sowie das zugehörige Add-On **Siege Pack**. Bei allen drei handelt es sich um optisch und steuerungstechnisch etwas angestaubte Gefechte, bei denen sich alles um den Bau und die Erstürmung mittelalterlicher Burgen dreht. Weitaus überzeugender spielt sich da **Lords of Magic** nebst angeflanschtem Missions-Set **Legenden aus Urak**. In der komplexen Mixtur aus Aufbauwirtschaft und Echtzeit-Strategie erobern Sie die im abgedunkelten Land verstreuten Rohstoffquellen, Magiertürme und Städte. Dort kaufen Sie beliebig viele Krieger wie etwa Magier, Elfen, Diebe und Dämonen ein. Die bunt zusammengewürfelten Söldnerscharen ziehen sodann in Rundenform durch das Land, bekämpfen die rechnergesteuerten Gegner in Echtzeit und steigern Ihre Kampfwerte mit zunehmender Erfahrung und aufgefundenen Zauberwaffen.



INFO COMPILATION

HERSTELLER: Sierra/Havas Interaktive
PREIS: 40 Mark





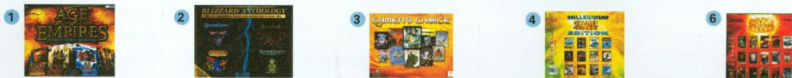
Das reizvolle Lords of Magic überzeugt mit einem ungewöhnlichen Spielkonzept und schaut selbst für heutige Maßstäbe noch recht ordentlich aus.

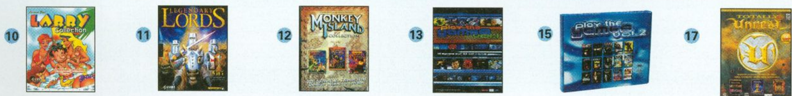


Im bewährten Echtzeit-Kampf plätten Sie in der Missions-CD Ihre Gegner.

Aktuelle Spielesammlungen

Titel		Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftipp
Age of Empires: Collector's Edition	1	Age of Empires 1+2 inkl. Missions-CDs	Ensemble Studios/MS	150 Mark	Empfehlenswert
Blizzard Anthology	2	Diablo, Starcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	Empfehlenswert
Gamers Choice	3	Age of W., Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTA2, Hidden & Dang., Marian Gothic, Railroad Tycoon2, Tzar	Take 2 Interactive	50 Mark	Empfehlenswert
Game Gallery Millennium Edition	4	Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive Off Road 2, Seven Kindoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	Empfehlenswert
Game Gallery Vol. 1	5	Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	Empfehlenswert
Gold Games 3	6	Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Biing!!	Topware	30 Mark	Empfehlenswert
Gold Games 4	7	3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent Freespace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	Empfehlenswert
Gold Strategy Games	8	Jagged Alliance 2, Septerra Core, Gorky 17, Earth 2150 V2.0, Emergency, Robo Rumble	Topware Int.	35 Mark	Empfehlenswert
GT Collect 1	9	Carmageddon (deutsch), Destruction Derby 2, Formula 1 '97, Grand Theft Auto, Rollcage, Wipeout 2097	GT Interactive	70 Mark	Empfehlenswert
Larry Collection	10	Leisure Suit Larry 1-7, Larry Casino, Laffer Utilities	Sierra/Havas Inter.	40 Mark	Empfehlenswert
Legendary Lords	11	Lords of the Realm 1-3 + Missions-CD f. Tal 2, Lords of Magic + Mission-CD	Sierra/Havas Inter.	40 Mark	Empfehlenswert
Monkey Island Collection	12	Monkey Island 1-3	LucasArts/THQ	30 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 1	13	KKND 2, Bleifuss Fun, Floyd, NHL Powerplay 98, Bleifuss Rally, FIFA 98, C&C 1, Dungeon Keeper 2, Lands of Lore 2, Industriegigant, FIFA Soccer Manager, Need for Speed 2, Nuclear Strike, F-22 ADF, Seven Kingdoms	Infogrames/ Electronic Arts	65 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 2	14	C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/ Electronic Arts	70 Mark	Empfehlenswert
Play the Games, Vol. 3	15	Commandos, Dark Project, Die Völker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5.32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online, Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	Empfehlenswert
Revolution Classic Adventures	16	Baphomets Fluch 1&2, Beneath a Steel Sky, Lure o.t.Temptress	Ubi Soft	50 Mark	Nicht schlecht
Totally Unreal	17	Unreal + Missions-CD, Unreal Tounament + Bonus-Karte	GT Inter../Infogrames	30 Mark	Empfehlenswert





Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!

Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kauftip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	3/99	Firaxis/E.A.	81	20 Mark	Empfehlenswert
Anno 1602	Wirtschaftssimulation	5/98	Sunflowers/Infogrames	82	40 Mark	Empfehlenswert
Baldur's Gate – Die Saga	Rollenspiel	2/99	Bioware	83	50 Mark	Empfehlenswert
Caesar 3	Wirtschaftssimulation	12/98	Sierra/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Civilization: Call to Power	Wirtschaftssimulation	5/99	Activision/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Civilization 2: Test of Time	Strategie	10/99	Microprose/ak-tronic	79	20 Mark	Empfehlenswert
Colin McRae Rallye – Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	Empfehlenswert
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Strategie	12/96	Westwood/Electronic Arts	68	20 Mark	Nicht schlecht
Commandos	Strategie	7/98	Eidos Interactive/ak-tronic	85	20 Mark	Empfehlenswert
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Strategie	5/99	Eidos Interactive/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	Lucas Arts/THQ	83	20 Mark	Empfehlenswert
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive/ak-tronic	86	20 Mark	Empfehlenswert
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	74	20 Mark	Nicht schlecht
Darkstone	Action-Rollenspiel	10/99	Delphine/Electronic Arts	78	30 Mark	Empfehlenswert
Deathkarz	Action	12/98	Melbourne House/Infogrames	80	30 Mark	Empfehlenswert
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	80	40 Mark	Empfehlenswert
Driver	Rennspiel	11/99	GT-Interactive/Infogrames	83	30 Mark	Empfehlenswert
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	Empfehlenswert
Dungeon Keeper 2	Strategie	8/99	Bullfrog/Electronic Arts	83	30 Mark	Empfehlenswert
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	SSF/Matell Interactive	83	40 Mark	Empfehlenswert
European Air War	Simulation	12/98	Microprose/Hasbro Interactive	78	20 Mark	Empfehlenswert
Fallout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	Empfehlenswert
Freespace 2 – Dimension Pack	SF-Simulation	12/99	Volition/Interplay	86	50 Mark	Empfehlenswert
Gabriel Knight 3 Gold	Adventure	1/2000	Sierra/Havas Interactive	80	50 Mark	Empfehlenswert
Gangsters	Wirtschaftssimmulation	1/99	Eidos/ak-tronic	74	20 Mark	Nicht schlecht
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	81	50 Mark	Empfehlenswert
GTA 2	Action	12/99	Rockstar/Take 2 Interactive	81	50 Mark	Empfehlenswert
Half-Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Valve Software/Havas Int.	89	80 Mark	Empfehlenswert
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	Empfehlenswert
Homeworld	Strategie	11/99	Relic/Havas Interactive	85	40 Mark	Empfehlenswert
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	Nicht schlecht
Indiana Jones & der Turm von Babel	Action-Adventure	1/2000	LucasArts/THQ	85	50 Mark	Empfehlenswert
Israeli Air Force	Simulation	11/98	Jane's Combat Sim./Electr.Arts	79	30 Mark	Empfehlenswert
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir Tech/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Jedi Knight & Mysteries of Sith	Action	4/98	LucasArts/THQ	77	45 Mark	Empfehlenswert
Kicker Fußball Manager	Wirtschaftssimmulation	11/99	Heart Line	77	30 Mark	Empfehlenswert
Knights & Merchands	Strategie	10/98	Topware Interactive/ak-tronic	72	20 Mark	Empfehlenswert
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	74	35 Mark	Nicht schlecht
Mech Warrior 3	SF-Simulation	7/99	Microprose/ak-tronic	82	20 Mark	Empfehlenswert
Motocross Madness	Rennspiel	10/98	Microsoft/ak-tronic	65	20 Mark	Nicht schlecht
NBA Live 2000	Sportspiel	1/2000	EA Sports	89	30 Mark	Empfehlenswert
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	84	20 Mark	Empfehlenswert
N.I.C.E 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	Empfehlenswert
Oddworld: Abe's Exodus	Action-Adventure	1/98	GT Interactive	80	40 Mark	Empfehlenswert
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	Empfehlenswert
Outcast	Action-Adventure	8/99	Infogrames	86	40 Mark	Empfehlenswert
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	74	50 Mark	Nicht schlecht
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	Empfehlenswert
Powerslide – Replay	Rennspiel	1/99	GT Interactive	83	30 Mark	Empfehlenswert
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Adventure	11/99	Havas Interactive	75	40 Mark	Empfehlenswert
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	Empfehlenswert
Red Baron (incl. Missions)	Flugsimulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	25 Mark	Nicht schlecht
Red Baron 3D	Simulation	2/98	Dynamix/Havas Interactive	70	40 Mark	Nicht schlecht
Rogue Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	Nicht schlecht
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	2/99	Havas Interactive	77	40 Mark	Empfehlenswert
Siedler 3, Die	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte/ak-tronic	83	20 Mark	Empfehlenswert
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	35 Mark	Nicht schlecht
Speed Busters	Action	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	Empfehlenswert
Starcraft	Strategie	6/98	Blizzard/ak-tronic	84	20 Mark	Empfehlenswert
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	Empfehlenswert
Star Wars Episode 1: Racer	Rennspiel	8/99	LucasArts/ak-tronic	70	20 Mark	Nicht schlecht
Superbike Worlds Championship	Rennspiel	4/99	Milestone/EA-Sports	87	30 Mark	Empfehlenswert
System Shock 2	Action-Adventure	11/99	Looking Glass/ Electronic Arts	90	30 Mark	Empfehlenswert
Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	Eidos/ak-tronic	70	20 Mark	Nicht schlecht
Total Annihilation	Strategie	11/97	Cavedog/GT Interactive	78	15 Mark	Empfehlenswert
Turok 2 Classic	Action	2/99	Iguana Software/Acclaim	73	50 Mark	Nicht schlecht
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak tronic	87	30 Mark	Empfehlenswert
Unreal Tournament	3D-Shooter	9/98	GT Interactive/Infogrames	87	30 Mark	Empfehlenswert
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	Empfehlenswert
Völker, Die	Strategie	7/99	Neo/JoWood	77	30 Mark	Empfehlenswert
Warzone 2100	Strategie	5/99	Eidos/ak-tronic	75	20 Mark	Empfehlenswert
Wheel of Time	Action	1/2000	GT Interactive	78	40 Mark	Empfehlenswert
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Origin Systems/Electronic Arts	85	30 Mark	Empfehlenswert
X-Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/THQ	85	50 Mark	Empfehlenswert

Empfehlenswert · Nicht schlecht · Sparen Sie Ihr Geld!

PLAYER'S GUIDE

EDITORIAL
2/2001



Da hat die gute Lara wohl Pech, als Single darf sie die Brücke nicht passieren. Andere Helden haben es da besser. Da muss die verwöhnte Superheldin wohl weiter nach einem passenden Partner Ausschau halten ...

HAPPYEND FÜR SPIELEHELDEN?

Wie ergeht es einem berühmten Spielhelden eigentlich wirklich? Zu Anfang seines Auftritts wird er mit einem ihm bis dato unbekannten Menschen konfrontiert und weiß, dass sein Überleben ab jetzt von dessen Geschick abhängt. Viele Gefahren hat er fortan zu bestehen, immer von der Reaktion und dem Verstand seines »Meisters« abhängig.

Da könnte man sich doch Gedanken machen, was der Charakter eigentlich davon hat, sein Leben aufs Spiel zu setzen. Geht alles gut, rettet er die Welt, wird zum umjubelten Helden oder sammelt erfolgreich alle möglichen Artefakte ein. Aber was dann?

Die gute Lara beispielsweise verzieht sich nach dem Spiel in ihre Single-Bude und überlegt, was sie so mit dem Rest des Lebens anstellen soll. Zum Paradies für Spielecharaktere, der »City of Romance«, haben nämlich nur Paare Zutritt. Da bringen all ihre gesammelten Artefakte die schöne Dame nicht weiter ... Melvin hat es da schon viel besser. Er rettet mal eben die Welt und hat nebenher noch Zeit für eine nette Liebelei. Nachdem »Technomage« beendet ist, kann er mit seiner süßen Talis den virtuellen Lebensrest im Helden-Paradies verbringen.

»Bist du glücklich, Lara?«

Für »meinen« Paladin aus »Diablo 2« dagegen sieht die Heldenzukunft ausgesprochen düster aus. Bis Sie diese Zeilen lesen, werde ich wohl auch auf dem Schwierigkeitsgrad »Hölle« Diablo besiegt haben. Und was hat der gute Lancelot davon? Wieder und wieder wird er in den schrecklichen Kampf ziehen müssen und sein Leben riskieren ...

Mögen alle Ihre Helden in diesem Jahr einem besseren Schicksal entgegensehen!

Mit freundlichen Grüßen,

Stefan Seidel

TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, jeden Monat mit 32 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?

Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 8 bis 24 Uhr heiße Cheats und Lösungen anfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der gigantischen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,63 Mark.

Tipps & Tricks per Fax*

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung). Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 – 268 – 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	10	(0190) 192 464 – 110
(Mehrspieler-Level)	4	(0190) 192 464 – 115
Age of Empires 2: The Conquerors	12	(0190) 192 464 – 167
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 – 132
Alpha Centauri, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 068
	6	(0190) 192 464 – 070
Amerzone	2	(0190) 192 464 – 111
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 – 050
AoE: Rise of Rome, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 040
	7	(0190) 192 464 – 056
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 – 065
(S bquests)	5	(0190) 192 464 – 072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464 – 082
Baldur's Gate 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 172
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 176
Caesar 3	2	(0190) 192 464 – 045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464 – 075
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 – 112
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464 – 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 – 027
C&C 3: Tiberian Sun	15	(0190) 192 464 – 106
C&C 3: Feuersturm	6	(0190) 192 464 – 143
C&C: Alarmstufe Rot 2, Teil 1 (Sowjets)	3	(0190) 192 464 – 173
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 179
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464 – 076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464 – 029
Cultures	3	(0190) 192 464 – 171
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464 – 059
Dark Project 2: The Metal Age	11	(0190) 192 464 – 148
Descent 3	2	(0190) 192 464 – 095
Deus Ex	9	(0190) 192 464 – 164
Devil Inside	4	(0190) 192 464 – 150
Diablo 2, 1. Akt	2	(0190) 192 464 – 151
2-4. Akt	6	(0190) 192 464 – 158
Diablo 2 (Charakterentwicklung)	2	(0190) 192 464 – 166
Discworld Noir	6	(0190) 192 464 – 098
Dune 2000	6	(0190) 192 464 – 032
Dungeon Keeper 2, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 096
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 100
Driver	4	(0190) 192 464 – 116
Earth 2150	3	(0190) 192 464 – 117
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464 – 058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464 – 042
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 067
FIFA 2000	2	(0190) 192 464 – 118
Final Fantasy 8, Teil 1	8	(0190) 192 464 – 134
Teil 2	12	(0190) 192 464 – 135
Flucht von Monkey Island	7	(0190) 192 464 – 181
Freespace 2	8	(0190) 192 464 – 128
Gabriel Knight 3	8	(0190) 192 464 – 127
Gangsters	3	(0190) 192 464 – 057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464 – 037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464 – 048
Ground Control	2	(0190) 192 464 – 161
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464 – 038
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heavy Metal F.A.K.K. 2	7	(0190) 192 464 – 168
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Heroes of Might & Magic: Shadow of Death	2	(0190) 192 464 – 155
Herrscher des Olymp: Zeus	2	(0190) 192 464 – 180
Hidden & Dangerous	7	(0190) 192 464 – 107
	3	(0190) 192 464 – 102
Homeworld	9	(0190) 192 464 – 119
Icewind Dale	8	(0190) 192 464 – 162
Indiana Jones und der Turm von Babel	14	(0190) 192 464 – 125
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
Jagged Alliance 2: Unfinished Business	6	(0190) 192 464 – 184
King's Quest 8	6	(0190) 192 464 – 054
KISS: Psycho Circus	7	(0190) 192 464 – 165
KKND 2	7	(0190) 192 464 – 033
Kleopatra: Königin des Nils	2	(0190) 192 464 – 169
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464 – 034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464 – 077
Legacy of Kain: Soul Reaver	9	(0190) 192 464 – 113
Longest Journey, The	8	(0190) 192 464 – 138
Machines	7	(0190) 192 464 – 088
Metal Fatigue	3	(0190) 192 464 – 154
Metal Gear Solid	7	(0190) 192 464 – 183
Mech Commander	7	(0190) 192 464 – 035
Mech Warrior 3	6	(0190) 192 464 – 097
Messiah	7	(0190) 192 464 – 147
MDK 2	8	(0190) 192 464 – 159
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 030
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 031
Might & Magic 7	1	(0190) 192 464 – 093
Teil 1	8	(0190) 192 464 – 099
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 105
Might & Magic 8	8	(0190) 192 464 – 144
Nightlong	4	(0190) 192 464 – 043
No One Lives Forever	8	(0190) 192 464 – 182
Nox	8	(0190) 192 464 – 142
Outcast, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 094
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 103
Waffen	2	(0190) 192 464 – 104
Pharao	2	(0190) 192 464 – 120
Pizza Connection 2	3	(0190) 192 464 – 178
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464 – 071
Planescape: Torment	13	(0190) 192 464 – 136
Populous 3, Einsteigertipps	2	(0190) 192 464 – 039
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Teil 2	5	(0190) 192 464 – 052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464 – 089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464 – 066
Railroad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464 – 085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rainbow Six: Rogue Spear	10	(0190) 192 464 – 121
Rätsel des Master Lu, Das	4	(0190) 192 464 – 170
Rayman 2	8	(0190) 192 464 – 124
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464 – 047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464 – 062
Revenant	5	(0190) 192 464 – 122
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464 – 044
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464 – 078
Rune	9	(0190) 192 464 – 177
Shadow Company	4	(0190) 192 464 – 123
Shadow Man	8	(0190) 192 464 – 108
Siedler 3, Einsteigertipps	1	(0190) 192 464 – 046

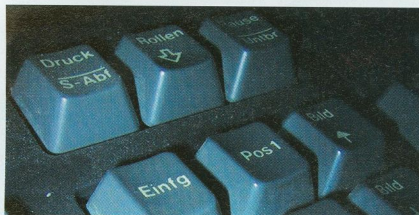
Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Teil 1	4	(0190) 192 464 – 055
Teil 2	8	(0190) 192 464 – 063
Siedler 3: Geheimnis der Amazonen	4	(0190) 192 464 – 114
Silver	3	(0190) 192 464 – 079
Sims, The	2	(0190) 192 464 – 139
Soulbringer, Teil 1	5	(0190) 192 464 – 152
Teil 2	4	(0190) 192 464 – 160
Speed Busters	1	(0190) 192 464 – 061
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464 – 073
Starlancer	6	(0190) 192 464 – 153
Star Trek: Armada	6	(0190) 192 464 – 149
Star Trek: Birth of the Federation	5	(0190) 192 464 – 101
Star Trek: Der Aufstand	3	(0190) 192 464 – 137
Star Trek Voyager: Elite Force	8	(0190) 192 464 – 174
Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464 – 090
Star Wars: Rogue Squadron	4	(0190) 192 464 – 069
Star Wars: Force Commander	7	(0190) 192 464 – 146
Street Wars	3	(0190) 192 464 – 091
Sudden Strike	11	(0190) 192 464 – 175
System Shock 2	7	(0190) 192 464 – 109
Thandor	2	(0190) 192 464 – 140
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 021
Teil 2	6	(0190) 192 464 – 028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464 – 053
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 064
(alle Secrets)	5	(0190) 192 464 – 074
Tomb Raider 4, Teil 1	6	(0190) 192 464 – 126
Teil 2	13	(0190) 192 464 – 130
Ultima : Ascension, Teil 1	7	(0190) 192 464 – 129
Teil 2	10	(0190) 192 464 – 133
Unreal	9	(0190) 192 464 – 022
Vampire: The Masquerade Redemption	8	(0190) 192 464 – 157
Verkehrsgigant, Der	2	(0190) 192 464 – 141
Völker, Die	1	(0190) 192 464 – 086
	7	(0190) 192 464 – 092
Warlords: Battlecry	2	(0190) 192 464 – 163
Warzone 2100	8	(0190) 192 464 – 087
Wheel of Time	4	(0190) 192 464 – 131
Wild Wild West	4	(0190) 192 464 – 145
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464 – 023
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464 – 080
(ab Mission 31)	7	(0190) 192 464 – 081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 2000 (ohne Tests + Tipps)	4	(0190) 192 464 – 900
Tipps-Übersicht 2000	1	(0190) 192 464 – 902
Test-Übersicht 2000	2	(0190) 192 464 – 903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464 – 911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464 – 910
Jahresinhalt 1998	5	(0190) 192 464 – 912
Jahresinhalt 1999	5	(0190) 192 464 – 913
Tipps-Übersicht 1993-97	3	(0190) 192 464 – 930
Tipps-Übersicht 1998	1	(0190) 192 464 – 931
Tipps-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464 – 932

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464 – 940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464 – 941

PC PLAYER

HARDWARE



Faustregel für leidenschaftliche Tastatursammler: Frage niemals, wozu die Rollen-Taste gut ist, sonst wirst du es nie erfahren ...

Tiefergelegte Rechner

Ist Bush ein würdiger Präsident? Gore ein unglücklicher Verlierer? Und warum haben eigentlich ihre Wahlkampfmanager allesamt eine Rollen-Taste auf ihrer Computer-Tastatur? Fragen über Fragen, die so schnell nicht zu beantworten sind. Aber versuchen wir es wenigstens mit letzterer: Merkwürdigerweise existiert die Taste schon so lange, dass sich niemand mehr so recht an ihren Ursprung erinnern kann. Was also steckt hinter dem schlichten Wörtchen »Rollen« und wozu sollen wir überhaupt etwas »rollen« (im englischen heißt die Taste übrigens »Scroll Lock«)? Der mysteriöse Begriff findet sogar auf ohnehin schon überladenen Notebook-Tastaturen seinen Platz. So unwichtig kann »Rollen« deshalb gar nicht sein. Führen wir doch einen Versuch durch. Ein Druck auf die Rollen-Taste ergibt weder einen Bluescreen, noch fährt der Rechner herunter und PC-Spiele sind immer noch gleich teuer. Sehr seltsam. Doch halt: Da leuchtet plötzlich eine LED rechts oben auf der Tastatur auf. Aha, jetzt wissen wir immerhin, dass »Rollen« aktiv ist. Danke, vielen dank liebe Tastatur, nun sehen wir wenigstens, ob versehentlich »Rollen« gedrückt wurde. Und was hat sich getan? Noch immer gähnt uns das Betriebssystem an, die Tastenspitzen besitzen den gleichen dunklen Rand wie zuvor und in der Garage steht immer noch kein Ferrari Modena. In der Tat: sehr sehr seltsam. Bei der Gelegenheit bemerken wir als rational denkende Wesen: Warum gibt es diese Taste, wenn man ohne sie für eine neue Tastatur satte dreiundsiebzig Pfennig weniger bezahlen müsste? Wenn das kein Killerargument ist. Aber es kommt noch besser: Man stelle sich vor, wie viele Kilowattstunden, Kohle- und Atomkraftwerke man sich ersparen könnte, würde die Rollen-Taste abgeschafft. Schließlich kann man mit dem verschwendeten Strom pro gedrückter Taste und aufleuchtender LED prima einen Floh dressieren.

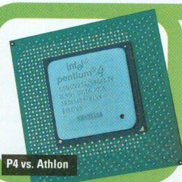
Jochen Rist

DIE ROLLEN-TASTE ...

- ... hockt schon seit Äonen auf der Tastatur, so dass keiner mehr nachfragt.
- ... kann in Excel verwendet werden, um mit den Cursor-Tasten zu scrollen (Hurra!).
- ... ist so angestaubt wie der Turbo-Schalter am PC-Gehäuse und die Pause-Taste.
- ... dürfte mindestens so wichtig sein wie MMX, T-Buffer und Bump Mapping.
- ... ist standardmäßig aus, wenn der PC bootet – ein Fall für Mulder und Scully?



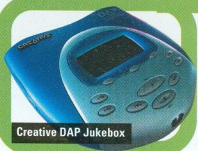
Hardware-News



P4 vs. Athlon



Keine Panik



Creative DAP Jukebox



Neuer Soundblaster

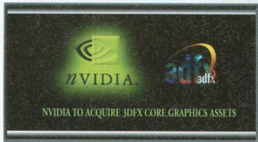
+++ LAN-PLAYER – SEITE 180 +++ TECHNIK-TREFF – SEITE 178 +++ HARDWARE-HITLISTE – SEITE 167 +++

HARDWARENEWS

■ 3Dfx von NVIDIA aufgekauft ■ Neue Soundkarte von Terratec
■ Zwei Prozessoren in Elitegroup-Mainboard

NVIDIA ÜBERNIMMT 3DFX

NVIDIA TO ACQUIRE 3DFX CORE GRAPHICS ASSETS



Nach der Übernahme von 3Dfx durch NVIDIA wird es keine neuen Voodoo-Karten mehr geben.

Für den beinahe Schnäppchenpreis von 112 Millionen Dollar kaufte der Grafikkartenriese NVIDIA den finanziell angeschlagenen Konzern 3Dfx auf. Damit endete auch der von 3Dfx angezettelte Rechtsstreit wegen angeblicher Patentrechtsverletzungen von NVIDIA. Finanziell sah es um den Voodoo-Grafikkarten-Hersteller in letzter Zeit nicht sehr rosig aus, da man große Käuferschichten an NVIDIA verloren hatte. 3Dfx revolutionierte vor gut vier Jahren mit Voodoo-Boards die Grafikkarten-Technologie und machte 3D-Beschleuniger für den PC massenmarktfähig. Besitzer aktueller Voodoo-Karten können zwar auch noch in naher Zukunft mit Treiber-Support rechnen, Nachfolgermodelle der aktuellen Produkte wird es jedoch nicht mehr geben.

NEUE TERRATEC SOUNDKARTE



Die SoundSystem 512i digital bietet viele Features zum günstigen Preis.

Hersteller Terratec liefert ab sofort zum günstigen Preis von 90 Mark die Soundkarte »SoundSystem 512i digital«. Das Board bietet neben den aktuellen Wiedergabestandards EAX 2.0, A3D und DirectSound 3D einen optischen Digitalausgang, der die Weiterleitung an einen externen Dolby-Digital-Decoder möglich macht. Dies macht aber nur bei der Wiedergabe von Filmen auf DVD wirklich Sinn. Für Hobbymusiker bietet die Karte den »Yamaha S-YXG50« Software-Synthesizer und den MIDI-Sequenzer »Logic Fun« von Emagic.

DOPPELT GEMOPPELT



In dem neuen Mainboard von Elitegroup sorgen auf Wunsch zwei CPUs gleichzeitig für Rechenpower.

Das neue Mainboard von Hersteller Elitegroup ist eine kleine Revolution im PC-Bereich. Das Dual-Socket »D6VAA« für 270 Mark bietet die Möglichkeit, zwei Hauptprozessoren einzubauen. Mit zwei identischen CPUs, die sich dann die Rechenarbeit teilen, wäre theoretisch eine Verdopplung der Rechengeschwindigkeit möglich. Zwei Haken hat die Sache allerdings: Momentan unterstützen nur die Betriebssysteme LINUX und Windows 2000 beziehungsweise dessen NT-Vorgänger diese Technologie. Auch die jeweilige Anwendung muss für dieses Feature programmiert worden sein. Zurzeit macht jedoch nur die Q3-Engine davon Gebrauch, die bisherigen Frame-Raten waren allerdings noch nicht sehr zufrieden stellend. Doch spätestens, wenn sich der Windows-Millennium-Nachfolger »Whistler« etabliert hat, könnte das Dual-Prozessor-Verfahren im breiten Umfang Einzug halten. Das Mainboard funktioniert übrigens auch mit einer CPU, so dass einer sofortigen Anschaffung eigentlich nichts im Wege steht und Sie sich mit einer Nachrüstung etwas Zeit lassen können.

NEUE LOGITECH WEBCAM



Die neue QuickCam Pro 3000 von Logitech soll Bilder in höherer Qualität liefern.

Mit der »QuickCam Pro 3000« bringt Hersteller Logitech in diesen Tagen das Nachfolgemodell der rund ein Jahr alten QuickCam-Pro heraus. Die brandaktuelle Webcam besitzt einen neuen CCD-Sensor und soll selbst bei schlechteren Lichtverhältnissen scharfe Bilder liefern. Mit dem SmartClip lässt sich die Kamera bequem an Laptops und Flat-Panel-Monitoren anbringen. Wie schon beim Vorgänger gehört eine Software zur Erstellung von Video-Mails zum Lieferumfang. Die neue QuickCam ist zum Preis von rund 200 Mark erhältlich.

FREI UND UNGEBUNDEN

Kabellose Eingabegeräte kommen immer mehr in Mode. Hersteller Memorex bietet ab sofort eine schnurlose Maus sowie eine Tastatur in einem Paket zum Preis von 120 Mark an. Die Sender der Eingabegeräte verfügen über eine Multi-Channel-Funktion, die Interferenzen mit anderen Benutzern solcher Geräte vermeiden soll. Die Maus verfügt über ein Scrollrad und vier Tasten. Das Keyboard besitzt vier Multimedia-Tasten, mit denen Sie beispielsweise den Web-Browser direkt starten oder Ihren Rechner in den Stand-By-Modus schicken.





Memorex bietet eine schnurlose Tastatur plus Maus in einem Paket.

GEFORCE-2-NACHFOLGER

Langsam etabliert sich der GeForce-2-Chip bei den heimischen Rechnersystemen, da steht schon der Nachfolger in den Startlöchern. Der unter dem Codenamen »NV 20« entwickelte Prozessor soll laut NVIDIA sieben Mal so schnell sein wie sein Vorgänger. An der Chiparchitektur selbst wurden jedoch nur minimale Änderungen vorgenommen. Die wirklich nächste Generation von Beschleunigerkarten wird erst im Herbst 2001 veröffentlicht. Der NV 20 soll noch in diesem Quartal erscheinen, so dass wir Ihnen in einer unserer nächsten Ausgaben einen Test präsentieren dürfen.



Der GeForce-2-Nachfolger soll bis zu sieben Mal schneller sein.

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

Boxen



1. Creative Desktop Theatre 5.1 DTT 2500 Digital **Ca. Preis:** 470 Mark **Test in:** 5/2000
2. Klipsch Promedia 2.1 **Ca. Preis:** 500 Mark **Test in:** 12/2000 (86 Punkte)
3. Videologic Sirocco Crossfire **Ca. Preis:** 800 Mark **Test in:** 5/2000

PREIS TIPP Creative Four Point Surround Ca. Preis: 160 Mark Test in: 3/99 (84 Punkte)

DVD-Laufwerk



1. Pioneer DVD-A05SZ **Ca. Preis:** 350 Mark **Test in:** –
2. Toshiba SD-M1402 **Ca. Preis:** 280 Mark **Test in:** –
3. Pioneer DVD-114 **Ca. Preis:** 270 Mark **Test in:** –

PREIS TIPP Hitachi GD-7000 Ca. Preis: 230 Mark Test in: –

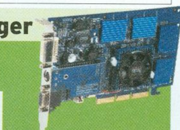
Monitor



1. Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll) **Ca. Preis:** 950 Mark **Test in:** 4/2000 (87 Punkte)
2. Iiyama Vision Master 451 (19 Zoll) **Ca. Preis:** 1000 Mark **Test in:** 4/2000 (85 Punkte)
3. Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll) **Ca. Preis:** 1000 Mark **Test in:** 4/2000 (81 Punkte)

PREIS TIPP Videoseven N95S Ca. Preis: 740 Mark Test in: 4/2000 (70 Punkte)

2D/3D-Beschleuniger



1. Hercules 3D Prophet 2 Ultra **Ca. Preis:** 1300 Mark **Test in:** 13/2000 (94 Punkte)
2. ATI Radeon 64 MB ViVo **Ca. Preis:** 950 Mark **Test in:** 13/2000 (89 Punkte)
3. Leadtek Winfast GeForce2 GTS64 **Ca. Preis:** 850 Mark **Test in:** 13/2000 (89 Punkte)

PREIS TIPP Hercules 3D Prophet 2 MX Ca. Preis: 370 Test in: 13/2000 (71 Punkte)

Gamepad



1. Logitech Wingman Gamepad **Ca. Preis:** 50 Mark **Test in:** 13/2000 (85 Punkte)
2. Microsoft Sidewinder Gamepad **Ca. Preis:** 70 Mark **Test in:** 13/2000 (82 Punkte)
3. Thrustm. Firestorm Dual Power Gamepad **Ca. Preis:** 80 Mark **Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

PREIS TIPP Logitech Wingman Gamepad Ca. Preis: 50 Mark Test in: 13/2000 (85 Punkte)

Joystick



1. Thrustmaster Afterburner **Ca. Preis:** 170 Mark **Test in:** 13/2000 (85 Punkte)
2. MS Sidewinder Precision 2 **Ca. Preis:** 100 Mark **Test in:** 13/2000 (77 Punkte)
3. Saitek Cyborg 3D Gold **Ca. Preis:** 100 Mark **Test in:** 13/2000 (76 Punkte)

PREIS TIPP Logitech Wingman Attack Ca. Preis: 40 Mark Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Soundkarte



1. Creative Labs Soundblaster Live! Platinum 5.1 **Ca. Preis:** 500 Mark **Test in:** dieser Ausgabe
2. Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 **Ca. Preis:** 140 Mark **Test in:** 5/2000 (85 Punkte)
3. Videologic Sonic Vortex 2 **Ca. Preis:** 160 Mark **Test in:** 5/2000 (75 Punkte)

PREIS TIPP Yamaha Waveforce 192 XG Ca. Preis: 80 Mark Test in: 5/2000 (54 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad



1. Saitek R4 Force Wheel **Ca. Preis:** 400 Mark **Test in:** 9/99
2. MS Sidewinder Force Feedback Wheel **Ca. Preis:** 220 Mark **Test in:** 13/2000 (84 Punkte)
3. Guillemont Force Feedback R. Wheel **Ca. Preis:** 250 Mark **Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

PREIS TIPP Logitech Wingman Formula Force GP Ca. Preis: 220 Mark Test in: 13/2000 (75 Punkte)

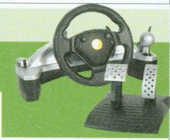
Maus



1. Microsoft IntelliMouse Optical **Ca. Preis:** 110 Mark **Test in:** 13/2000 (88 Punkte)
2. Logitech MouseMan Wheel Optical **Ca. Preis:** 100 Mark **Test in:** 13/2000 (88 Punkte)
3. Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye **Ca. Preis:** 110 Mark **Test in:** 6/2000 (87 Punkte)

PREIS TIPP Logitech Pilot Wheel Mouse Ca. Preis: 50 Mark Test in: –

Lenkrad



1. Thrustmaster 360 Modena Pro **Ca. Preis:** 170 Mark **Test in:** 13/2000 (87 Punkte)
2. Fanatec LeMans Special Edition **Ca. Preis:** 150 Mark **Test in:** 13/2000 (83 Punkte)
3. Saitek R4 Racing Wheel **Ca. Preis:** 200Mark **Test in:** 13/2000 (82 Punkte)

PREIS TIPP Mad Catz Andretti Racing Wheel Ca. Preis: 150 Mark Test in: 3/2000 (82 Punkte)

Im Test: Mobiler MP3-Player

CREATIVE D.A.P. JUKEBOX

Mit nahezu sechs Gigabyte Speicher hat die Jukebox weitaus mehr auf dem Kasten als herkömmliche MP3-Player.



In der 397 Gramm schweren DAP Jukebox sitzt eine Festplatte mit 5719 MByte Speicherkapazität.

WERTUNG

CREATIVE DAP JUKEBOX
ca. 1300 Mark ■ Jukebox

PRO
- ▲ GENÜGEND SPEICHERPLATZ
- ▲ VIELE FUNKTIONEN

CONTRA
- ▼ LANGE BOOT-ZEIT
- ▼ MÄSSIGER KOPFHÖRER

PC PLAYER **88**

Seit über einem halben Jahr fieberten wir der Veröffentlichung der »DAP Jukebox« entgegen. Und das mit gutem Grund. Schließlich wurde eine Festplatte mit 5719 MByte integriert, auf die Sie in erster Linie .mp3-Dateien speichern, um sie dank vier mitgelieferter Akkus unterwegs anzuhören.

Nebenbei spielt die Jukebox auch noch Dateien im .wav-, .mid-, .nvf- und Windows-Media-Format ab. Insgesamt speichern Sie auf der Jukebox-Festplatte ungefähr 100 Stunden Musik. Das hört sich nach unheimlich viel Holz an – ist es natürlich auch. Allerdings macht Ihnen der Stromhunger des Geräts einen kleinen Strich durch die Rechnung. Voll aufgeladene Akkus halten den Musikfluss nämlich gerade einmal vier Stunden aufrecht. Danach heißt es entweder Akkus über das mitgelieferte Netzteil im Gerät aufladen oder vier neue NiMH-Akkus einsetzen. An Ausstattung befinden sich im Karton eine tragbare Kunststoffledertasche, ein mäßiger Kopfhörer, ein USB-Kabel und die Installations-CD. Auf letzterer ist das »Playcenter«, über das Sie Musikdateien vom PC auf die Jukebox übertragen. Der umgekehrte Weg, also die Übertragung von der Jukebox auf den PC ist nicht möglich. Ein MP3-Lied mit fünf Megabyte ist in circa zwölf Sekunden über die USB-Schnittstelle übertragen. Möchte man die DAP-Festplatte auf einen Schlag zudröhnen, ist also etwas Geduld vonnöten. Das Playcenter bietet zudem die Möglichkeit, eine CD auszulesen, um die erstellten .mp3-Dateien direkt auf die Jukebox zu kopieren. Auf Wunsch loggt sich das Playcenter in die Internet-CDDB ein, holt sich den Titel der CD samt Liednamen aus der Datenbank und benennt so die erstellten .mp3-Dateien.

Bedienung

Ist die Festplatte der Jukebox erst einmal ordentlich gefüttert, kann's losgehen. Die Navigation im Menü, das sich über ein hintergrundbeleuchtetes 132 mal 64 Pixel großes Display aufbaut, ist kinderleicht. Ein Auf- und Abwärtsbutton, sowie drei Funktionsknöpfe dienen der Navigation. Natürlich dürfen die Play-, Stopp-, Vorwärts- und Rückwärts-Taste nicht fehlen. Lautstärkeregler und ein Lock-Button, der versehentliche Knopfdrücke verzeiht, sind natürlich mit von der Partie. Aktiviert wird die Jukebox, indem man die Play-Taste zwei Sekunden lang gedrückt hält. Nach jedem Einschalten muss man jedoch circa 22 Sekunden warten, bis das Gerät einsatzbereit ist. Solange dauert nämlich der Boot-Vorgang. Das ist einer der wesentlichen Kritikpunkte der Jukebox. Doch zurück zum Menü. Über den Library-Button durchforsten Sie die Festplatte und wählen die Alben, beziehungsweise Verzeichnisse aus, die Sie zuvor im PC (Minimum: Pentium 200, 32 MByte RAM, USB-Schnittstelle, CD-ROM-Laufwerk mit Digital Audio Extraction) erstellt haben. Nun haben Sie die Wahl, einzelne Lieder über ein paar Untermenüs direkt abzuspielen oder ein komplettes Album, beziehungsweise einen Ordner in eine aktive Schleife zu setzen. Von dort aus wechseln Sie dann schnell zwischen den Liedern hin und her. Eine Schleife lässt sich zudem als Playliste, oder noch besser, in eine aktive Liste speichern. Von dort aus rufen Sie die Lieder dann direkt auf – ohne vorher durch mehrere Verzeichnisse zu klicken. Auch bei der Bedienung stellten wir einen kleines Manko fest: Spielen Sie nämlich ein Lied ab, so wird die Navigation in den Menüs merkbar träger. Dank des flashbaren Firmware-Speichers kann Creative da durch spätere Patches vielleicht noch etwas Nacharbeit leisten. **(jr)**



Mit dem Playcenter übertragen Sie Ihre Musikdateien zur Jukebox. Das Kopieren von der Jukebox auf den PC ist leider (noch) nicht möglich.

DIE JUKEBOX IM DETAIL

Akku-Laufzeit:	4 Stunden
Speicherkapazität:	5719 MByte
Anti-Shock-Speicher:	8 MByte DRAM
Abmessungen:	127x127x38mm

- USB-Anschluss
- Dual-Line-Out für externe Lautsprecher
- Line-In für Aufnahmen
- Mit Infrarotempfänger für (optionale) Fernbedienung



RISTS FAZIT

Die DAP Jukebox ist ein Gadget, auf das viele Leute lange warten mussten. Während man sich bei gewöhnlichen MP3-Playern mit begrenzten 64 oder 32 MByte Speicher nach kürzester Zeit satt hört und neue Lieder zu kopieren sind, geht der Jukebox dank gigantischer Speicherkapazität so schnell nicht der Platz aus. Außerdem gab sich Creative mit der Integration der Festplatte samt Abspielsoftware nicht zufrieden. Vielmehr sind die EAX-Effekte und eine durchdachte Software willkommene Beigaben, die man beim deftigen Preis von 1300 Mark aber auch erwarten darf. Auch die Soundqualität überzeugte. Ohne die Kritikpunkte »zu lange Bootsequenz«, »mäßiger Kopfhörer« und »langsame Navigation in den Menüs« würde ich die Jukebox uneingeschränkt weiterempfehlen. Nehmen Sie hingegen die Mankos in Kauf, erhalten Sie ein portables Musik-System, neben dem ein normaler Walk- oder Discman wahrlich alt aussieht. Wer bisher mit der Anschaffung eines portablen MP3-Players gezögert hat, darf jetzt bedenkenlos zugreifen.


PSM2
100% UNABHÄNGIG ALLES ÜBER PS2 PS1 DVD
NEU!
JETZT MIT
PLAY FUN MAGAZIN
future verlag
Media with passion
Mit PSM2 in die Spiele-Zukunft.
Am 03.01. wieder da!
Die Playstation2. Das Magazin.

Soundkarte im Test

SOUNDBLASTER LIVE PLATINUM 5.1

Der Mercedes unter Creatives Referenz-Soundkarten bekommt einen Nachfolger, der mit noch mehr Spielereien klotzt.

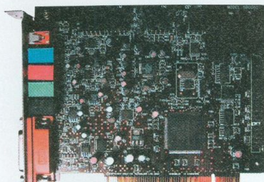




Die Frontblende wird in einem 5,25 Zoll-Schacht geschraubt und bietet eine Vielzahl von Anschlüssen.

Der mit der Soundblaster-Live-Serie eingeführte Standard EAX setzte Maßstäbe in der 3D-Tonwiedergabe. Die ausgereifte Technologie ist auch der Grund, warum Creative Labs bei ihrer neuesten Soundkarte nur Änderungen im Detail vornahm.

Herzstück der Karte ist wie schon im Vorgänger der EMU10K1-Chip, der in der Architektur weitgehend identisch geblieben ist. Neben der gewohnten Wiedergabe von Spielsound in EAX 1.0, 2.0 oder DirectSound 3D funktioniert die Karte aber auch als Dolby-Digital-Decoder. Dieser Soundstandard hat sich schon seit einigen Jahren in Kinos etabliert und spielt nach dem Siegeszug der DVD-Filme nun auch im Heimbereich eine immer größere Rolle. Für die Wiedergabe einer DVD in Dolby-Digital waren bislang eine Soundkarte mit digitalem Ausgang und ein externer Decoder notwendig, der übrigens auch von Creative Labs angeboten wird. Diesen können Sie sich zukünftig sparen, Sie benötigen lediglich ein passendes Lautsprechersystem – wie beispielsweise das »Desktop Theatre 5.1 DTT2200«, bestehend aus fünf Lautsprechern und einem Subwoofer – und schon dröhnt aus Ihrem PC satter Kinosound, der seinesgleichen sucht. Bei Computerspielen selbst spielt Dolby-Digital momentan noch keine Rolle. Ob sich das in Zukunft ändern wird, hängt davon ab, wie stark die dafür erforderliche Hardware verbreitet sein wird.



Die Karte ist mit ihrem kleinen Bruder Soundblaster Live 5.1 weitgehend identisch.

»Einen externen Dolby-Digital-Decoder können Sie sich in Zukunft sparen.«

Das Live-Drive IR

Wie schon beim Vorgängermodell unterscheidet sich die Platinum-Serie durch eine zusätzliche Box, das »Live Drive«. Dieses wird in einen freien 5,25-Zoll-Schacht Ihres PCs geschraubt und mit der Soundblaster-Karte wie dem Netzteil Ihres PCs verbunden. An der Frontseite des Live-Drives finden sich neben Lautstärkereglern für Mikrofon und Lautsprecher auch Anschlüsse für Kopfhörer, MIDI-Geräte sowie Ein- und Ausgänge für digitales Equipment.

Neu am Live-Drive ist der Zusatz IR, der für den Infrarotempfänger der mitgelieferten Fernbedienung steht. Mit dieser lässt sich nicht einfach nur die Lautstärke regeln, Sie steuern außerdem die DVD- und MP3-Wiedergabe oder wechseln beispielsweise den Sender, den Ihre Radio-Karte gerade empfängt. Jedes Kommando von der Fernbedienung sehen Sie als On-Screen-Display-Anzeige auf dem Bildschirm.

Mittels der Fernbedienung lässt sich nicht nur die Lautstärke regeln, sondern beispielsweise auch die Wiedergabe des DVD-Players steuern.

Seit der »Soundblaster Live Player«-Karte ist auch ein hardwaremäßiger MP3-Encoder integriert, der Ihre Wav-Dateien unabhängig von der Prozessorleistung Ihres Rechners in MP3s umwandelt. Auf Grund der Rechenleistung von aktuellen PCs spielt diese Option jedoch so gut wie keine Rolle mehr.

Die sonstige Ausstattung der Karte kann sich ebenfalls sehen lassen: Neben einem externen Mikrofon und MIDI-Anschlusskabeln liegen die Spiele »MDK 2« und »Rage Rally« bei. Für Musiker dürfte schließlich der MIDI-Sequenzer »Cubasis VST« interessant sein. **(dk)**

WERTUNG

SOUNDBLASTER LIVE PLATINUM 5.1
ca. 500 Mark ■ Soundkarte

PRO
- ▲ FERNBEDIENUNG
- ▲ INTEGRIERTER DOLBY-DIGITAL-DECODER
- ▲ REICHHALTIGE AUSSTATTUNG

CONTRA
- ▼ ZIEMLICH TEUER

PC PLAYER 92

KNAUS' FAZIT



Die »Soundblaster Live Platinum 5.1« toppt ihren Vorgänger nochmals durch den integrierten Dolby-Digital-Decoder und die Fernbedienung. Allerdings ist sie mit rund 500 Mark nicht gerade billig. Wer auf das Live-Drive IR verzichten kann, kommt mit dem kleinen Bruder, der »Soundblaster Live 5.1« etwa 300 Mark günstiger davon, ohne Einbußen in der Klangqualität hinnehmen zu müssen. Für reine Spieler ist diese Lösung auf jeden Fall vernünftiger. Achten Sie auch darauf, dass Sie nur in den Genuss des Dolby-Digitalsounds kommen, wenn Sie über ein passendes Lautsprechersystem verfügen. Die entsprechenden Boxen schlagen nochmals mit rund 300 Mark ein Loch in Ihr Bankkonto.
Wenn Sie neben Computerspielen und DVD-Filmen auch etwas Musik am Computer machen wollen und ein MIDI-Keyboard besitzen, ist die neue Platinum sicherlich die bessere Wahl. Das reichhaltige Softwarepaket und die vielen Anschlussmöglichkeiten lassen bei Hobbykomponisten keine Wünsche offen.

TESTET PSM2 IM MINI-ABONNEMENT!



3 Ausgaben für nur 12 Mark.

PSM2 – Alles über PS2 • PS1 • DVD
Das 100% unabhängige Magazin

Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an:
Abo-Service CSJ
Postfach 140220
80452 München
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138

PSM2 DEINE ABO-VORTEILE

- **PSM2**
  informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2**
  kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten zu Dir nach Hause
- **PSM2**
  und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis

BESTELL-COUPON

JA, ich möchte PSM2 kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPP12

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

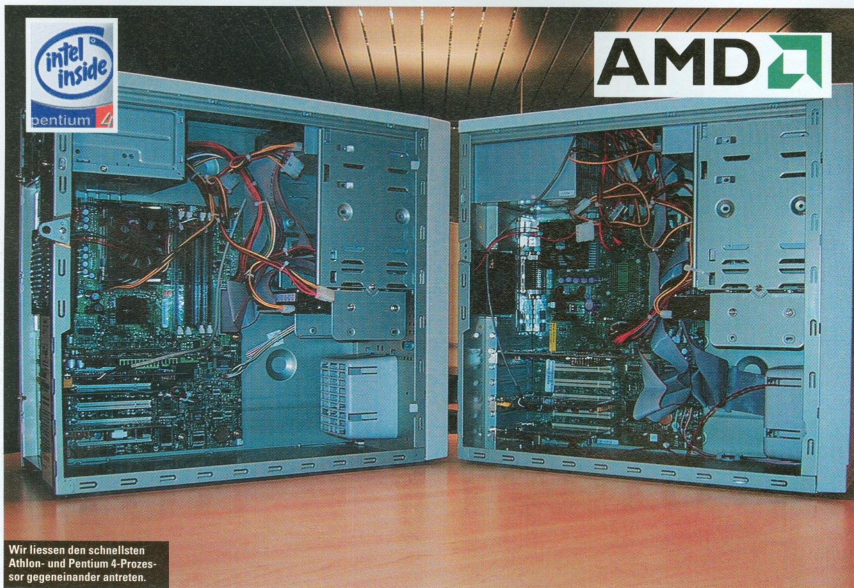
Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Ickstattstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs

future verlag
Media with passion

Vergleichstest: Pentium 4/1,5 GHz vs. Athlon Thunderbird 1,2 GHz

ES KANN NUR EINEN GEBEN

Seit der Pentium 4 erhältlich ist, hat AMD endlich wieder einen würdigen Konkurrenten für die eigene Thunderbird-Serie gefunden.



Wir liessen den schnellsten Athlon- und Pentium 4-Prozessor gegeneinander antreten.

Etwa ein halbes Jahr ist es her, dass AMD es sich auf dem Leistungsthron der Prozessoren bequem machte. Nun stellt Intel nach inzwischen zwei Jahren Lebensdauer des Pentium III sein jüngstes Baby vor, den Pentium 4.

Nach einer länger anhaltenden Pannenserie (P-III-Seriennummer, Rückzug des Pentium III/1133 MHz, mäßiger Absatz des überteuerten Rambus-Speichers) versucht Intel mit dem Pentium 4 verlorenen Boden wieder gut zu machen. Der P4 besitzt mit der so genannten »NetBurst Mikroarchitektur« eine neue Technologie, die sich in der Praxis aber erst noch durchsetzen muss, wie sich an späterer Stelle dieses Artikels herausstellt. Vorerst ist der Pentium 4 in drei verschiedenen Ausführungen erhältlich. Neben der 1300-MHz- und 1400-MHz-Ausführung gibt es das derzeitige High-End-Modell mit 1500 MHz, das wir für diesen Test zur Verfügung gestellt bekamen. Wer hätte das gedacht? Natürlich muss im Falle einer Neuentwicklung wieder einmal die restliche PC-Infrastruktur darunter leiden. So sind für einen Pentium 4 vorerst Gehäuse nach ATX12V-Spezifikation zu verwenden, da das Netzteil durch gesteigerten Stromhunger über zusätzliche Kabel mit dem Mainboard zu verbinden ist. Auch beim Arbeitsspeicher kommt kein SDRAM mehr zum Einsatz, sondern die wesentlich teureren RDRAM-Speicherbausteine. Erst ab dem dritten Quartal 2001 dürfen wegen eines verzwickten Deals zwischen Rambus und Intel wieder SDRAMs verwendet werden. Auch VIA wird dann einen Chipsatz anbieten, der DDR-Speicher benutzt. Bis es endlich so weit ist, dürften noch mehr Leute auf den Thunderbird-Zug aufgesprungen sein.

Thunderbird mit DDR-RAM

Derzeit schnellster Athlon-Prozessor ist der Thunderbird mit 1200 MHz von AMD. In punkto Taktfrequenz-Erhöhung plagen AMD nicht solche Probleme wie Intel. Letztere CPU-Schmiede war mit den Pentium-III-Prozessoren bei 1133 MHz an einer kritischen Grenze angelangt. Schließlich musste Intel die 1133er- Modelle wegen Fehlfunktionen wieder zurückziehen. Während man bei Intel mit dem Pentium 4 ein neues Prozessordesign vorstellt, verbesserte AMD zusehends die vorhandene Technologie, die bei Athlon-CPUs zum Einsatz kommt. So greift der Thunderbird 1200 MHz auf leistungsfähigen DDR-Speicher zu, der nur unwesentlich teurer als die bisherigen SDRAM-Speicherriegel ist. Dafür erhöhte sich im Vergleich dazu die Leistung um durchschnittlich zehn bis fünfzehn Prozent. Der Vorteil an DDR-Speicher ist die bessere Zusammenarbeit zwischen Prozessor und Speicher, welche mit einem 133 MHz Frontside-Bustakt und doppelter Datenrate (266 MHz) arbeiten. Der erste DDR-Chipsatz wurde natürlich von AMD selbst entwickelt und trägt die Bezeichnung AMD-760. Weitere Chipsätze, zum Beispiel von VIA und SiS sollen folgen. **(jr)**

ATHLON THUNDERBIRD 1200 MHZ

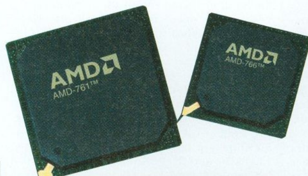
Der derzeit schnellste Prozessor von AMD zieht mit 1200 MHz und dem Preis-Leistungsliebling DDR-RAM in die Schlacht.

Der Name »Thunderbird« bezeichnet lediglich den Athlon-Prozessor in seiner zweiten Revision. AMD selbst nennt den Thunderbird schlicht und einfach Athlon, obwohl sich mittlerweile die neue Bezeichnung fest eingebürgert hat.

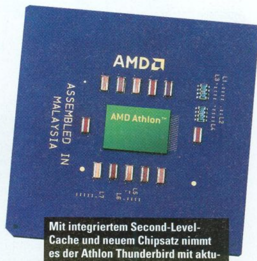
Vor etwa einem halben Jahr nahm AMD in der Prozessorarchitektur des Athlon ein paar Änderungen vor. Statt einem externen Level-2-Cache wurde der L2-Cache nun fest in den Prozessorkern integriert. Das hat den Vorteil, dass der L2-Cache mit voller CPU-Taktfrequenz arbeiten kann. Beim L1-Cache bleibt hingegen alles beim Alten, er ist nach wie vor 128 KByte groß. Beim Pentium III saß der L2-Cache schon auf dem Prozessorkern, was unter anderem ein Grund für bessere Benchmark-Ergebnisse im Vergleich zum normalen Athlon war. Da man das bei AMD natürlich gar nicht gern sah, ließ man den Thunderbird so schnell wie möglich auf den Pentium III los. Schließlich gelang es AMD in Benchmarks den verlorenen Boden zu Pentium-III-Prozessoren aufzuholen und präsentiert mit dem Thunderbird 1200 MHz einen Athlon-Prozessor, der dem Pentium III locker Paroli bietet. Selbst der Pentium 4 kommt in beinahe allen derzeitigen Benchmarks nicht an die Leistung des 1200er-Modells von AMD heran. Und im Vergleich zum normalen Athlon bietet der Thunderbird eine um durchschnittlich acht bis zehn Prozent höhere Leistung. Damit der L2-Cache überhaupt auf den Prozessorkern gesetzt werden konnte, musste die ganze Architektur der CPU schrumpfen. Dazu ließ man den Thunderbird statt wie im bisherigen Herstellungsprozess von 0,25 Mikron mit 0,18 Mikron herstellen. Waren die Athlon-CPUs anfangs noch wie die Pentium-II- und P-III-Prozessoren im Slot-Format erhältlich, so schwenkte man beim Thunderbird wieder auf das Sockel-Format um. Slot-1-Thunderbirds gibt es zwar immer noch – doch sind diese lediglich für den OEM-Handel bestimmt. Trotzdem sind sie über manche Händler erhältlich. **(jr)**



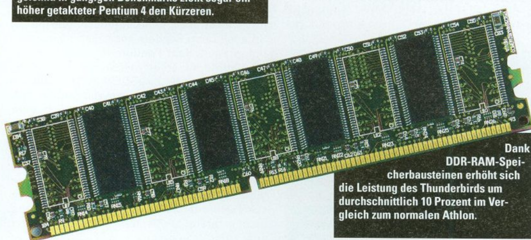
In einem Großteil aktueller Spiele macht der Athlon 1,2 GHz trotz älterer CPU-Architektur eine bessere Figur als der Pentium 4. (im Bild: Sacrifice)



Die Entwicklung des AMD-760-Chipsatzes hat sich gelohnt. In gängigen Benchmarks zieht sogar ein höher getakteter Pentium 4 den Kürzeren.



Mit integriertem Second-Level-Cache und neuem Chipsatz nimmt es der Athlon Thunderbird mit aktuellen Pentium-Prozessoren auf.



Dank DDR-RAM-Speicherbausteinen erhöht sich die Leistung des Thunderbirds um durchschnittlich 10 Prozent im Vergleich zum normalen Athlon.

VORSPRUNG DURCH TECHNIK

Ähnlich wie die ISSE-Befehle der Pentium-III- und Pentium-4-Prozessoren verwendet AMD beim Athlon die Multimedia-Beschleunigerfunktion »3D Now«, welche insbesondere bei Spielen einen Geschwindigkeitszuwachs zur Folge hat. Der neueste Vorsprung, den sich AMD gönnte, ist die Entwicklung des AMD-760-Chipsatzes. Dieser unterstützt statt SDRAM nun die schnelleren DDR-RAM-Speicherbausteine. So verdoppelt sich die Datenrate dank zweifach übertragener Signale, die von den Flanken der Speicherriegel abgehen. Auch der Chipsatz-Hersteller VIA dürfte in diesem Monat mit ersten Mainboards aufwarten, die den schnelleren DDR-RAM-Standard unterstützen. Der höhere Datendurchsatz macht sich insbesondere bei Spielen bemerkbar, die sehr speicherlastig sind.
Durchschnittlich sind Systeme mit DDR-RAM-Speicher zwischen zehn und fünfzehn Prozent schneller als Athlon-Systeme mit SDRAM-Speicherbausteinen. Bei 1200 MHz ist der Athlon-Thunderbird aber langsam an seiner Leistungsspitze angelangt. Wie schon beim Vorgänger Pentium III lässt sich nicht mehr viel aus der vorhandenen Architektur herauskitzeln. Das soll erst mit der Nachfolger-Generation namens »Palomino« erreicht werden, die noch in der ersten Hälfte dieses Jahres erscheinen soll.

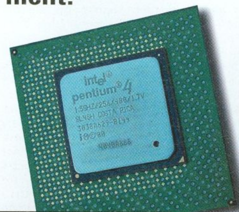
ATHLON UND ATHLON-THUNDERBIRD IM DATENVERGLEICH

	Athlon	Athlon-Thunderbird
Taktfrequenzen	500-700 MHz	850-1200 MHz
Level-1-Cache	128 Kilobyte	128 Kilobyte
Level-2-Cache	512 Kilobyte	256 Kilobyte
Level-2-Cache auf Chip?	Nein	Ja
Transistoren	22 Millionen	37 Millionen
Frontside-Bus	100 MHz SDRAM	100, 133 MHz SDRAM und DDR-RAM
Herstellungsprozess	0,25 Mikrometer	0,18 Mikrometer

Vergleichstest: Pentium 4/1,5 GHz vs. Athlon Thunderbird 1,2 GHz

PENTIUM 4/1500 MHZ

Mit neuer Architektur versucht der Pentium 4 mit 1500 MHz die einst glorreichen Zeiten fortzusetzen. Doch die Konkurrenz schläft nicht.



Der Pentium 4 geht mit der Net-Burst-Architektur neue Wege. Darauf spezialisierte Software lässt aber noch auf sich warten.

Die Erfolgsgeschichte des Prozessor-Giganten Intel liest sich etwas holprig, betrachtet man die letzten eineinhalb Jahre. Zunächst sorgte die Seriennummer des Pentium III für Furore (ist beim P4 übrigens nicht mehr dabei), Auslieferungen verzögerten sich und Prozessoren (Pentium III/1133) wurden zurückgezogen.

Höchste Zeit also, die Erfolgskurve wieder nach oben zu korrigieren. Dies soll nun der Pentium 4 schaffen, jüngster Spross im Intel-Lager. Der P4 soll endlich wieder richtig skalieren können, was höhere MHz-Frequenzen als die bisherigen 1500 MHz ermöglicht. Werfen wir zunächst einen Blick auf die Eigenschaften des Pentium 4. Wie bereits erwähnt, ist der P4 mit 1500 MHz erhältlich. Zusätzlich gibt es noch eine 1400-MHz- und 1300-MHz-Variante. Die hohen Frequenzen werden durch eine neue Pipeline ermöglicht, die in 20 Stufen unterteilt ist. Zum Vergleich: Die Pipeline im Pentium III besitzt zehn Stufen. Dank längerer Pipeline ist der Pentium 4 stärker skalierbar und erreicht dadurch höhere Taktfrequenzen als Modelle mit der Pentium-III-Architektur. Geht der Inhalt einer Pipeline verloren, so gehen schnell Wartezyklen drauf. Aus diesem Grund wurde der Pufferspeicher auf 4000 Einträge nach oben geschraubt (Pentium III: 500 Einträge). Scheint eine Folge von Befehlen nicht in Ordnung zu sein, so sortiert sie der Pentium 4 kurzerhand um. Diesen Effekt nennt man »Advanced Dynamic Execution«. Er ist ein Bestandteil neuer Fähigkeiten, die Intel in Verbindung mit dem Pentium 4 als »Net-Burst-Architektur« anpreist.

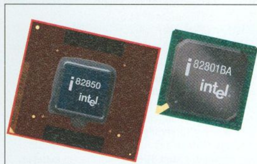
Der Pentium 4 basiert auf dem i850-Chipsatz (Tehama), welcher direkt von Intel stammt. Dieser ermöglicht einen 400 MHz breiten Systembus, der den 100 MHz und 133 MHz breiten Frontside-Bus der Pentium-III-Systeme alt aussehen lässt. Dadurch erreicht der Pentium 4 einen Datendurchsatz von 3,2 Gigabyte pro Sekunde. Der Athlon mit 1200 MHz und DDR-RAM schafft es im direkten Vergleich auf 2,1 Gigabyte pro Sekunde.

Neue Architektur

Mit einer neuen Prozessor-Architektur kommen meist auch neue Eigenschaften hinzu. So auch beim P4, dem zusätzlich noch Technologie aus dem Pentium-III-Prozessor vererbt wurde. Ab sofort stehen die »Streaming SIMD Extensions 2« (SSE2) zur Verfügung. Diese Multimedia-Befehlserweiterungen sollen insbesondere in Spielen eine höhere Geschwindigkeit bieten. Neben den ebenfalls integrierten MMX- und SSE-Befehlen kommen durch die SSE2-Befehle noch 144 weitere dazu. Ob sich die SSE2-Erweiterung bewährt, muss sich erst noch zeigen. Denn viele Spielehersteller halten mit der rasch voranschreitenden Hardware-Entwicklung nicht stand. Bestes Beispiel sind Transform&Lighting-Spiele, welche die besondere GPU-Fähigkeit von GeForce-Grafikkarten erst ein Jahr später im größeren Stil verwendeten. Der Level-1-Cache wurde von 16 KByte (Pentium III) auf nun 8 KByte geschrumpft, während der ebenfalls integrierte Level-2-Cache 256 KByte groß ausfiel. **(jr)**



Ein Blick ins Innenleben des Pentium 4. Insgesamt 42 Millionen Transistoren haben sich hier auf engstem Raum versammelt.



Ein Pentium-4-System verlangt wegen der neuen Architektur (im Bild: i850-Chipsatz) nach einem neuen Gehäuse mit ATX12V-Spezifikation.



Der hier abgebildete Rambus-Speicher ist zwar äußerst leistungsfähig, lässt Pentium-4-Systeme wegen seines Preises aber extrem teuer werden.

HINTERGRUND-INFORMATIONEN

Laut Chipdesigner Darrell Boggs von Intel waren für den Pentium 4 ursprünglich ein externer Third-Level-Cache (1 MByte), sowie zwei Fließkommaeinheiten und ein größerer »Execution Trace Cache« sowie ein 16 KByte großer L1-Cache geplant. Aus Kostengründen (die Entscheidung ging vom Management aus – nicht von den Ingenieuren) hat man sich diese, den Benchmarks wahrscheinlich zuträgliche Eigenschaften, gespart.

PENTIUM III UND PENTIUM 4 IM DATENVERGLEICH

	Pentium III	Pentium 4
Taktfrequenzen	450-1133 MHz	1300-1500 MHz
Level-1-Cache	32 Kilobyte	8 Kilobyte
Level-2-Cache	256 Kilobyte	256 Kilobyte
Level-2-Cache auf Chip?	Ja	Ja
Transistoren	37 Millionen	42 Millionen
Frontside-Bus	100 MHz SDRAM, 133 MHz SDRAM	400 MHz RDRAM (100 MHz QDR)
Herstellungsprozess	0,18 Mikrometer	0,18 Mikrometer

P4 VS. ATHLON – BENCHMARK – VERGLEICH UND FAZIT

Ausser in speicherintensiven Benchmarks schneidet der Pentium 4 langsamer ab, als sein Konkurrent.


Optimierte P4-Spiele gibt es noch nicht. Spieler sind mit AMD-Systemen derzeit besser bedient.

Aus der Benchmark-Schlacht geht der Athlon 1200 MHz eindeutig als Sieger hervor. In »Expendable« und »3DMark 2000« war der Unterschied deutlich. Anders bei »Unreal Tournament« und »3D Winbench 2000«. Zwar lag der Athlon dort ebenfalls vor dem P4 – der Unterschied fiel jedoch nur hauchdünn aus.

Die einzige Stärke des Pentium 4 stellten wir in »Q3« fest. Dort übertrumpfte der Pentium 4 in »Quaver« um schlichte 4,1 Bilder pro Sekunde, während im rechenlastigen »NV15DEMO« ein Vorsprung von 9,2 Bildern pro Sekunde erreicht wurde. Weitere Disziplinen, in denen der Pentium 4 punkten konnte, waren der HTML-Seitenaufbau im »i-Bench 1.52« und in den beiden »Sandra 2001« FPU- und CPU-Speicher-Benchmarks. Hier sieht man, dass der teure RDRAM-Speicher doch zu etwas gut sein kann. Auch in Photoshop 4 lag der P4 minimal vor seinem Kontrahenten. Insgesamt gesehen schneidet der P4 in beinahe allen Benchmarks schlechter ab, als sein Kontrahent. Das mag sich in diesem Jahr mit optimierter Software zwar ändern – derzeit hat AMD mit dem Athlon aber eindeutig die besseren Karten. Zumal gibt es Athlon-Systeme wesentlich günstiger als Pentium4-Rechner. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns aber noch die Information einer bevorstehenden P4-Preissenkung. **(jr)**

PENTIUM 4 UND THUNDERBIRD IM BENCHMARK-VEGLEICH**

Thunderbird 1,2 GHz	Pentium 4 1,5 GHz	Athlon
Spiele-Leistung		
Q3 Arena (Quaver)	137,5	133,6
Q3 Arena (NV15DEMO)	57,4	48,2
Expendable	90,3	116,2
3DMark 2000	7650	8012
Unreal Tournament	83	87
3D Winbench 2000	156	153
Office-Leistung		
Highend Winstone 99 (1.3)	67,6	77,3
Business Winstone 99 (1.3)	50,1	55,8
Business Winstone 2001	50,8	58,0
Multimedia-Leistung		
3D Studio Max	124,1	163,6
Content Creation Winstone 2000	62,2	65,7
Content Creation Winstone 2001	59,0	69,5
Internet-Leistung (i-Bench 1.52)		
Animation (Shockwave)	86,4	81,5
Animation (Flash, fps)	47,2	48,4
Java (VM)	150,0	145,0
Java (Script, ms)*	1,4	0,9
Seitenaufbau (XML, XSL, ms)*	3174,0	1490,0
Seitenaufbau (XML, CSS, ms)*	282,0	241,0
Seitenaufbau (HTML, Text, ms)*	2013,0	2530,0
Seitenaufbau (HTML, Complex, ms)*	694,0	807,0
Sonstige Benchmarks		
ZD Highend Winstone 99 1.3	67,6	77,3
ZD Business Winstone 99 1.3	50,1	55,8
ZD Business Winstone 2001	50,8	58,0
Photoshop 4.0	10,8	9,89
3D Studio MAX	124,14	163,64
ZD Winbench 2000	159,0	153,0
ZD FPU Mark 99	5132	6551
Sandra 2001 FPU	1820	1627
Sandra 2001 CPU	2913	3360
Sandra 2001 SSE2/3DNOW	7220	8201
Sandra 2001 MMX	5882	6737
Sandra 2001 FPU-Speicher	1459	758
Sandra 2001 CPU-Speicher	1436	587

* langsamer bedeutet besser

** In Kooperation mit PC Professionell (siehe auch PCPro 1/2001)



Außer in Q3 Arena und speicherintensiven Benchmarks hinkte der P4 dem Athlon mit 1200 MHz hinterher. (im Bild: Quake 3: Team Arena)

RISTS FAZIT

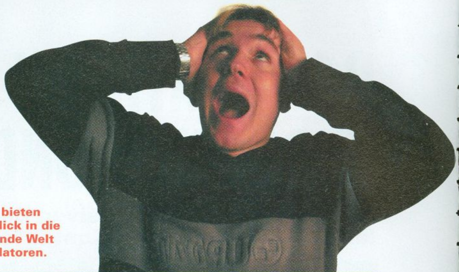


Die 1,5 GHz-Version des Pentium 4 konnte sich im Vergleich zu AMDs Athlon mit 1200 MHz nicht behaupten. In nahezu allen Benchmarks ließ der Thunderbird den Pentium 4 hinter sich. Die Ausnahme machten Q3 und speicherintensive Benchmarks. Dennoch besitzt der Pentium 4 eine Architektur mit großem Potenzial. Die Skalierbarkeit der Intel-CPU dürfte in der Mitte des nächsten Jahres wieder Staub in der ewig anhaltenden Schlacht Intel vs. AMD aufwirbeln. Wenn Intel nämlich anfängt, die MHz-Frequenzen weiter nach oben zu schrauben, muss sich AMD beeilen, dem Pentium 4 einen neuen Gegner zu stellen. Die Thunderbirds sind mit ihren 1,2 GHz langsam aber sicher am Ende der Skalierbarkeit angelangt. Natürlich spielt auch der Preis eine Rolle. Der ist bei einem Pentium-4-Prozessor mit 128 MByte RAM für derzeit circa 3200 Mark einfach zu hoch. Schuld daran sind die teuren RDRAM-Speicher. Da sich AMD für DDR-SDRAMs entschieden hat, die nur wenig mehr als normale SDRAMs kosten und trotzdem leistungsfähig sind, hat der Athlon auch in punkto Preis die Nase vorn. Intel darf sich langsam etwas einfallen lassen. Wer sich derzeit nämlich einen Pentium 4 kauft, braucht entweder immer das Neueste, lebt nach dem Motto »ich habe schon immer Intel Prozessoren gekauft« oder hat einfach nicht mitbekommen, dass Athlon-CPUs preislich und in der Leistung besser dastehen.

Emulatoren-Special

KEINE PANIK!

Diesmal bieten wir Einblick in die verwirrende Welt der Emulatoren.



Wer im Internet schon mal über den Begriff Emulator stolperte und genauere Nachforschungen betrieb, erkannte wahrscheinlich schnell, dass das Thema beinahe ins Uferlose übergeht.

Damit etwas Licht ins Dunkel kommt, durchstöberten wir das Internet nach den quantitativ und qualitativ besten Seiten zum Thema Emulatoren. Mancher wird sich jetzt vielleicht fragen, was denn überhaupt ein Emulator ist und wozu er gut sein soll.

Hier eine kurze Erklärung: Ein Emulator ist ein Programm, das der Hardware eines alten Geräts (zum Beispiel eines Amiga 500 oder C64-Computers) nahezu oder komplett nachempfunden wurde. Im Klartext bedeutet dies, dass Sie nach dem Start der gleiche Eröffnungs-Bildschirm wie beim Originalgerät erwartet. Emulatoren existieren je nach Hardware-Vorgabe aus zwei unterschiedlichen Konzept-Ansätzen. Während Sie für einen C64-Emulator haufenweise Spiele im Internet finden, die Sie mit Hilfe des Emulators laden und starten, existiert auch noch eine andere Variante: Hier sind der Emulator und das Spiel zusammen verschmolzen. Der Vorteil daran ist, dass Sie sich nicht durch mehrere Konfigurationsmenüs schlagen müssen. Andererseits spielen Sie aber immer dasselbe Spiel. Wesentlich populärer sind Emulatoren nach dem ersten Schema, mit dem Sie beliebig viele Titel separat downloaden und starten können.

Aber Vorsicht ...

Auf der Suche nach so genannten »ROM«-Dateien sollten Sie eines im Hinterkopf behalten: Wenn Sie sich ein Spiel von einer Emulations-Seite herunterladen, dann handelt es sich meist um eine Kopie. Solange Sie also kein Original-Spiel von dieser Version zuhause stehen haben, machen Sie sich nach Paragraph108 StGB strafbar. Steht das Spiel hingegen daheim im Regal und die Kopie dient lediglich dem privaten Gebrauch, ist alles in Butter. Es gibt aber noch einen zweiten Haken. Manche Emulator-Programmierer weisen auf eine BIOS-Datei hin, ohne die der Emulator nicht lauffähig ist. Das hat auch einen guten Grund: Denn die ROM-Informationen in der BIOS-Datei sind durch internationales Copyright geschützt. Vielmehr weisen die Internet-Seiten darauf hin, wie man das BIOS aus dem Gerät extrahiert – oder woher man die BIOS-Datei aus dem Internet bekommt. Als Erstes beschäftigen wir uns mit den Computer-Emulatoren, die populäre Computer aus den 80er Jahren nachahmen.

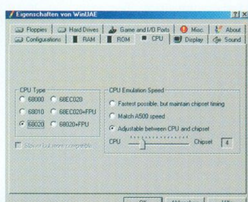
Computer-Emulatoren

Drei große Hersteller dirigierten in den 80er Jahren das Computerspiele-Geschehen. Neben Commodore (C64, Amiga) waren dies Atari (ST) und Schneider (CPC). Unter den Retros (so bezeichnen sich die Liebhaber betagter Hard- und Software) gibt es einen klaren Favoriten. Der C64 von Commodore besitzt heutzutage in der Emulatorszene einen genauso guten Ruf, wie zu Zeiten seines damaligen Triumphes. Zu den besten C64-Emulatoren gehören »VICE«

KLASSIKER VON DAMALS AUF PCS VON HEUTE.

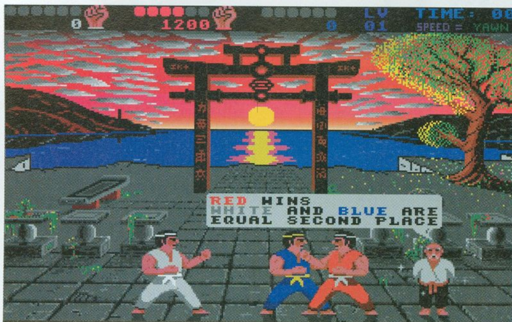


Wer die Originalversion besitzt, der darf sich so gut wie jedes damals erhältliche Spiel für den Emulator downloaden und spielen. (Alle vier Bilder C64-VICE)

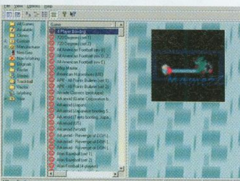


Der Amiga-Emulator WinUAE erlaubt die Auswahl der zu emulierenden Motorola-CPU.



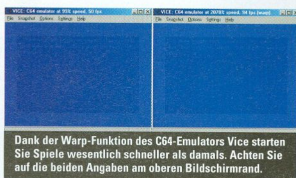


Mit WinUAE erwecken Sie alte Amiga-Klassiker zu neuem Leben. Manche Spiele sollten Sie wegen gestiegenem Anspruch aber besser in guter Erinnerung behalten.


Der Emulator MAME unterstützt nur Spiele, die in einer internen Liste verzeichnet sind.

und »CCS64«. Vice (Versatile Commodore Emulator), der übrigens Freeware und somit frei kopierbar ist, läuft neben Windows 9x auch unter den unterschiedlichsten Systemumgebungen (Linux, MS-DOS, OS/2, BeOS, Risc OS). Die aktuelle Version steht unter http://www.cs.cmu.edu/~dsladic/vice/vice.html zum Download bereit. Spiele lassen sich mit Vice im Handumdrehen starten. Als Dateiformat einigte man sich in der Emulator-Szene auf die Endungen ».d64« für die Diskettenversion und auf ».t64« für die Datasettenvariante. Meist geistern die Spiele in Zip-Dateien gepackt im Internet herum. Nach dem Download entpacken Sie sie und stöbern mit der File-Funktion von VICE nach dem Spiel. Ein Doppelklick darauf und der Titel startet mit der Vice-Standardkonfiguration. Doch das ist noch lange nicht alles, wozu Emulatoren in der Lage sind. Dank der um ein Vielfaches gestiegenen Rechenkraft heutiger PCs steigern Sie die Geschwindigkeit bis in unspielbare Regionen. Das ergibt zwar keinen großen Sinn, hilft aber ungemein beim Starten der Emulation, da ein Spiel nicht wie früher in zwei Minuten, sondern in zwei Sekunden geöffnet ist. Zusätzlich bietet VICE solche Gimmicks wie eine eingebaute Spielstand-Funktion, mit der Sie in Rekordzeit Spielstände laden und speichern, um so auch die schwierigsten Passagen zu meistern. Darüber hinaus gibt es ein Screenshot-Programm für die private Galerie und diverse Konfigurationsmenüs für Joystick-, Sound-, Grafik- und Laufwerkseinstellungen. Übrigens: Ein C64 konnte wie eine Konsole mit Modulen gefüttert werden – auch diese Option wurde in VICE nicht vergessen.

Der Konkurrent CCS64 (zu finden unter www.computerbrains.com) ist ein ebenso starker Emulator, der jedoch nicht so kinderleicht zu bedienen ist, wie der VICE. Natürlich existieren noch haufenweise weitere 64er-Emulatoren, die im Funktionsumfang zwar nicht so vielfältig, in manchen Optionen jedoch stärker oder einfacher ausgefallener sind, als die beiden Größen VICE und CCS64. So bietet der Emulator »PC64Win« eine leicht verschwommene Ansicht, so dass der Eindruck entsteht, tatsächlich vor einem C64-Bildschirm zu sitzen. Wenn Sie ein paar Spiele downloaden, werden Sie schnell feststellen, dass sich manche Titel partout nicht starten lassen. Das liegt meist an der unterschiedlichen Programmierung des Emulators. Einen Emulator zu programmieren ist nämlich alles andere als einfach, da sowohl die undokumentierten Befehle, als auch die versteckten Fehler in den Emulator integriert sein wollen. Sollte also ein Spiel seinen Dienst verweigern, wechseln Sie besser den Emulator. Weitere Programme emulieren ebenfalls populäre Computer wie die Amiga-Serie, welche auch von Commodore vertrieben wurden. Ein besonders leistungsfähiger Emulator ist WinUAE, den Sie unter http://www.codepoet.com/UAE/ finden. Dieser war zum Zeitpunkt der Drucklegung in der »Version 0.8.14 Release 3« erhältlich. In Sachen Konfiguration darf man sich auch an diesem Emulator so richtig austoben. So lassen sich Prozessoren vom klassischen 68000er bis hin zum 68020er mit bis zu 8 MByte Arbeitsspeicher emulieren. Bis zu vier emulierte Floppy-Laufwerke (Geschwindigkeit: maximal 8x) und mehrere virtuelle Festplatten dürfen herhalten. Auch Amiga-ROMs spuken bergeweise durchs Internet. Natürlich sollten Sie auch hierbei berücksichtigen, dass die Verwendung eines ROMs nur dann zulässig ist, wenn Sie das Original-Spiel besitzen. Für einen Start ist zudem ein so genanntes Kickstart-ROM notwendig, das auch urheberrechtlich geschützt ist.


Dank der Warp-Funktion des C64-Emulators Vice starten Sie Spiele wesentlich schneller als damals. Achten Sie auf die beiden Angaben am oberen Bildschirmrand.

Konsolen-Emulatoren

Insbesondere aus dem Konsolen-Lager gibt es eine erdrückende Anzahl an Emulatoren und zugehörigen Spielen. Dabei machen die Programmierer selbst vor neueren Konsolen, wie dem Nintendo 64 oder der PlayStation (Bleem!) keinen Halt. Ansonsten gibt es beinahe keine Spielekonsole mehr, die sich vor dem Emulations-Wahnsinn retten konnte. Von ColecoVision, Atari 2600/5200/7800, Intellivision und Vectrex über Neo Geo, Atari Jaguar, NES, Master System und Turbografx bis hin zu Super NES, Sega Saturn und Sega CD ist alles vertreten, was seinerzeit Rang und Namen hatte. Natürlich blieben Handheld-Geräte, wie der Gameboy (Color), das Atari Lynx, das Sega Game Gear und das NeoGeo Pocket genauso wenig verschont. An besonderer Beliebtheit erfreut sich der Spielautomaten-Emulator MAME. **(jr)**

EMULATOREN IM INTERNET

C64-Emulatoren:
www.c64.com
www.lemon64.com
www.c64games.de

Amiga-Emulatoren:
www.amigaemulation.com
www.emuhq.com/amiga
www.amiga-gaming-world.co.uk
www.amiga-island.de

Emulatoren-Portale
www.zophar.net
www.retrogames.com
www.vintagegaming.com
www.emuclassics.com
www.arcadeathome.com
www.marksplace.f9.co.uk

Technik Treff



Hardware-Experte Henrik Fisch beantwortet Ihre Technik-Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

■ RECHNER PIEPST

Unlängst habe ich mir ein neues System zusammengestöpselt und dabei alte mit neuen Komponenten gemischt. Ich habe jetzt einen Thunderbird/700, 128 MByte RAM auf einem »Epox 8KTA«-Board mit einer Daytona-»Riva TNT2 Vanta«-Grafikkarte. Seit kurzem (nach dem Zusammenbau war das nicht so) meldet sich der Rechner beim Einschalten mit einer langen Reihe von Piepstönen aus dem internen Lautsprecher und der Monitor erhält kein Signal von der Grafikkarte. Ich schalte daraufhin den Computer aus und gleich darauf wieder ein und dann fährt er ganz normal hoch. Woran kann das liegen? (Dirk Wagner)

Dieses Verhalten könnte eine defekte Grafikkarte auslösen, denn auch wenn überhaupt keine auf dem Motherboard steckt, verhält sich ein PC genau so. Da ein Rechner ohne Grafikkarte gelinde gesagt etwas »kompliziert« zu bedienen ist, gibt der PC mit den Piepsern entsprechende Warnsignale von sich. Schuld daran ist entweder eine nicht korrekt eingesteckte Grafikkarte, ein defekter PCI- oder AGP-Slot, Schmutz im Slot oder im schlimmsten Fall eine defekte Grafikkarte. Also: Karte wieder ausbauen, einmal mit dem Staubsauger und einer aufgesteckten Bürste durch das Gehäuse gehen und dabei auch die Steckplätze ordentlich »aussaugen«. Danach die Karte wieder vernünftig einbauen. Wenn der Fehler dann immer noch auftaucht, ist wohl leider die Karte defekt. Ab damit zum Händler, zusammen mit der Kaufquittung.

■ DVDS BRENNEN

Kann ich mit einem ganz normalen CD-Brenner (PLEXWRITER 8/4/32A) auch DVDs brennen? (Henning Radke)

Nein, das geht leider nicht. Denn auf einen DVD-Rohling passen zwar wesentlich mehr Daten, als auf eine CD-R (je nach DVD-R 3,95 oder 4,7 GByte), aber das erfordert auch eine genauere Mechanik, da die Datenspuren bei einer DVD wesentlich enger nebeneinander liegen als bei einer CD. Für normale CD-Brenner sind die Spuren einer DVD-R so klein, dass er diese schlichtweg übersieht und die DVD-R gar nicht erkennt. Aber selbst wenn man vielleicht einfach nur kurze Videos in DVD-Qualität auf eine normale CD-R brennen möchte (rund zehn Minuten passen problemlos drauf), geht das leider nicht. Zum einen spielt fast kein DVD-Player DVD-Videos von einer CD ab. Sobald eine CD eingelegt wird, sieht ein DVD-Player diese standardmäßig schon mal nicht als DVD an. Zum zweiten gibt es nur wenige DVD-Player, die auch CD-Rs oder CD-RWs spielen können. Und zum dritten genügt es nicht, einfach nur einen Videofilm im MPEG-2-Format zu erzeugen. Zusätzlich ist noch ein Menü-System nötig. Software zum Erzeugen dieses Menüs ist im Moment noch relativ teuer.



Ein normaler CD-Brenner kann leider keine DVDs brennen.

Allerdings spielen fast alle DVD-Player normale Video-CDs ab. Das sind CDs mit MPEG-1-Dateien, dasselbe Format also, das wir bei PC Player auch für unsere Videos verwenden. Bei den Video-CDs sind zwar ebenfalls spezielle Vorbereitungen vonnöten, allerdings erzeugen diese viele Brennprogramme für CD-Rs standardmäßig.

■ KONSOLEN-FRAGEN

Auf Grund der heftigen Preise für Grafikkarten spiele ich mit dem Gedanken, mir eine Konsole zu kaufen. Zur Auswahl stehen Dreamcast und PlayStation 2. Bei beiden Konsolen mache ich mir so meine Gedanken:

1. Dreamcast: Das gute Stück ist in den deutschen Landen nicht gerade der Verkaufsrenner und infolge dessen mache ich mir da Sorgen um den Software-Nachschub und wichtiger als die Qualität ist die Qualität. Wie sieht's Eurer Meinung nach da aus?

2. PlayStation 2: Erstens ist so ein Teil nur schwer zu bekommen und neben dem stolzen Preis (also dafür bekäme ich definitiv 'ne GeForce 2 ...) wirft mich zweitens auch die Grafik, die ich bisher zu sehen bekam, nicht unbedingt vom Hocker; ich habe nicht den Eindruck, dass da ein großer Unterschied zur DC besteht. (Daniel Schulz)

Zunächst einmal möchte ich hier meine »Fünf-Spiele-Regel« zum Besten geben: Ich persönlich kaufe mir eine Konsole dann, wenn es mindestens fünf Titel gibt, die ich für diese erwählte Konsole unbedingt haben will. Zum einen ist es recht unwahrscheinlich, dass nach fünf Top-Titeln nur noch Müll erscheint und zum anderen habe ich mit diesen fünf Spielen dann auf jeden Fall schon mal genug Spaß.

Bezüglich der Grafik-Qualität zwischen Dreamcast- und PlayStation-2-Titeln sehe ich nicht nur mit Blick auf den Preis der Geräte die Sega-Konsole ganz klar als Sieger. Im Renn- und Prügelspiel-Genre gibt es bei der Dreamcast auch überhaupt keine Probleme mit interessanter Software. Anders sieht es da schon mit Rollenspielen oder Jump'n'Run-Titeln aus. Trotzdem: Wenn es unbedingt jetzt eine Konsole sein muss, dann würde ich mir ein Dreamcast kaufen. Da die Fünf-Spiele-Regel jetzt für mich greift, habe ich persönlich das auch getan.

Auf der anderen Seite bin ich mir reinweg durch die Marktpräsenz von Sony sicher, dass die PlayStation 2 wieder der Verkaufsrenner wird. Allerdings würde ich mit dem Kauf noch bis zum Erscheinen von Microsofts Xbox warten. Zum einen wird die PS2 dann bestimmt günstiger angeboten, zum anderen fällt die Wahl dann ja vielleicht doch auf die Microsoft-Konsole.

■ REFRESH-RATE VERGESSEN

Beim »Desktop Panel« für die meine ATI-Karte gibt es das Problem, dass es immer wieder die Einstellungen der Bildwiederholfrequenz vergisst. Manchmal kommt es sogar vor, dass ich die Refresh-Rate bei allen Bildschirmauflösungen neu einstellen muss. Ich habe schon alle möglichen Updates versucht, aber das hat nichts gebracht. (Manfred Bauer)

Probieren Sie mal aus, den Monitor grundsätzlich vor dem Starten des PCs einzuschalten. Nicht gleichzeitig mittels Steckerleiste, sondern wirklich vorher. Vielleicht sucht die ATI-Karte nach einem Moni-

tor und ändert die Einstellungen, wenn keiner vorhanden ist. Ich tippe aber eher darauf, dass bei Ihnen etwas in der »Registry« durcheinander gekommen ist, so dass die Treiber für die ATI-Karte die Einstellungen nicht speichern. Versuchen Sie mal mit entsprechenden Tools Ihre Registry aufzuräumen. Vielleicht funktioniert es dann. Wichtiger Hinweis, der für alle Registry-Spielereien gilt: Vorher ein Backup der Dateien und am besten vom gesamten Windows anfertigen. Die Registry-Dateien haben den Namen »System.dat», »User.dat«, »System.da0« und »User.da0« und befinden sich im Windows-Verzeichnis.

■ CD-ROM DEFEKT

Das Installationsprogramm von »Monkey Island 4« startet nicht automatisch. Es erscheint die Fehlermeldung eines allgemeinen Schutzfehlers und dass die Datei »D:/monkey4.exe« fehlerhaft ist. Außerdem liest mein CD-ROM-Laufwerk die CD nicht korrekt, es erscheinen beim Lesen auch vereinzelte Knattergeräusche. Am Computer meines Bruders verläuft die Installation und das Starten von »Monkey Island 4« allerdings fehlerlos, auch die CD wird ohne Probleme gelesen. Ist mein CD-ROM-Laufwerk beschädigt? (Michael Gorden)

Auch hier leistet ein Staubsauger gute Dienste: Klappe auf, Staubsauger ranhalten und einmal das Laufwerk gründlich aussaugen. Vielleicht ist da ja nur Staub auf der Linse. Wenn`s das nicht war, ist das Laufwerk vermutlich wirklich defekt.

■ NACH AUFRÜSTUNG LANGSAMER

Mein alter Computer hatte einen Celeron/500 auf einem ASUS »P2B«-Board mit 256 MByte RAM und eine »Voodoo 3 3000«-Grafikkarte. Den rüstete ich mit einem Abit »SE 6«-Board und einem Celeron/566 auf. Alles andere ist gleich geblieben. Nun stelle ich fest, dass mein alter Computer schneller war. Leistungsunterschiede gibt es von Board zu Board, das weiß ich auch, aber man sollte doch wenigstens vermuten, dass zumindest alles gleich schnell ist. (Klaus Seifert)

Nein, keineswegs. Das Motherboard hat einen entscheidenden Einfluss auf das gesamte System. Es regelt nicht nur die Zugriffe des Prozessors auf das RAM, sondern auch auf den AGP- und den PCI-Bus, sowie auf sämtliche weiteren auf dem Board vorhanden Peripheriegeräte (Festplatte, Soundchip, eventueller SCSI-Controler, und so weiter). Abhilfe schaffen hier vielleicht Einstellungen im BIOS des Boards, wo man eventuell die Zugriffe auf das RAM tunt. Allerdings sollte man da nicht wahllos Einstellungen verändern, da der PC sonst unter Umständen überhaupt nicht mehr läuft.

■ PENTIUM-BOARD

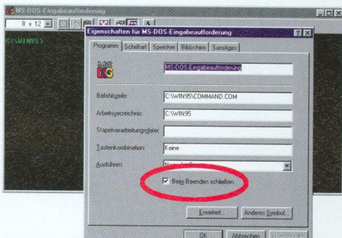
Ich möchte einen neuen PC kaufen. Aus euren Testberichten habe ich eigentlich alle Teile, bis auf das Mainboard. Welches würdet Ihr empfehlen für jemanden, der kein SCSI braucht, aber einen Pentium III/900 haben will? (Markus Kistler)

Bei allen Intel-Prozessoren würde ich nach wie vor Boards des Herstellers Asus empfehlen. Wenn es ein FC-PGA-Board werden soll, sind die beiden Typen »CUV4X-V« (VIA-Chipsatz, das letzte »V« in der Typenbezeichnung ist wichtig) oder »CUSL2« (Intel-815E-Chipsatz) interessant. Bei einem Slot-1-Board ist das »P3V4X« (VIA-Chipsatz) von Interesse.

■ MS-DOS-FENSTER

Jedesmal, wenn ich ein Programm starte, welches in einem DOS-Fenster läuft, wird es nach etwa ein bis zwei Sekunden beendet und das Fenster geschlossen. Was kann ich dagegen machen? (Michael Marksa)

Zunächst mal die MS-DOS-Eingabeaufforderung starten, rechter Mausklick auf die Titelleiste und »Eigenschaften« wählen und gleich im ersten Reiter »Programm« das Häkchen bei »Beim Beenden schließen« wegklicken. Jetzt bleiben MS-DOS-Fenster auch offen, wenn das darin laufende Programm beendet ist und man hat die Chance eine eventuell vorhandene Fehlermeldung zu lesen. Die gibt es nämlich mit Sicherheit, und die dürfte dann für die weitere Fehlersuche recht nützlich sein.



Wenn das MS-DOS-Fenster immer zuklappt, klickt man unter Einstellungen das »Beim Beenden schließen« weg.

POWER FÜR AMD

Ich möchte demnächst mein System auf einen AMD-Prozessor mit mindestens 1 GHz umrüsten. Nun hat man mir gesagt, dass ich auch ein 300-Watt-Netzteil benötige. Mein Netzteil hat aber nur 250 Watt. Brauche ich das leistungsstärkere Netzteil unbedingt? (Bernhard Bohne)

Ja, unbedingt, wobei das Problem aber eigentlich gar nicht so sehr der Prozessor ist. Sonst treten nämlich bei entsprechenden zusätzlichen Stromfressern wie dicken Grafikkarten (soll ja unter uns Spielern vorkommen, dass wir immer die schnellste Karte unter der Haube haben wollen) unerklärliche Systemabstürze auf. Mit dem Kauf eines Netzteils ist es aber leider nicht immer getan. Denn in einige PC-Gehäusen sind die Netzteile nicht eingeschraubt, sondern eingenietet. Bei diesen muss man dann leider gleich das ganze Gehäuse austauschen.

■ DETONATOR-TREIBER

Als ich in einem Computerfachhandel mein Praktikum absolvierte, habe ich gesehen, was für Wunder der »Detonator 2«-Treiber bei einem »TNT2«-Grafikchip gebracht hat. In eurem Grafikkartentest ist mir der Unterschied auch wieder aufgefallen. Nun würde ich gerne wissen, ob ein Detonator 2 oder 3 es auch bei meiner »GeForce1« bringen würde und wo ich den Treiber finden kann. (Roman Wiedenbusch)

Zunächst mal würde ich keine neuen Treiber installieren, wenn der zu erwartende Geschwindigkeitsgewinn nicht bei mindestens 20 Prozent liegt. Alles andere merkt man beim Spielen nämlich kaum. Ansonsten stellt NVIDIA die aktuellen Detonator-Treiber für die Grafikchips freundlicherweise auf der Firmen-Website zum freien Download zur Verfügung: »www.nvidia.com«. **(hf)**

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitte fügen Sie der E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 – 419 – 43 (3,63 Mark/Minute)

LAN PLAYER

Seit der vorletzten Ausgabe präsentieren wir in Kooperation mit PlanetLAN nicht nur die in Deutschland stattfindenden Partys, sondern auch die Zock-Events im benachbarten Österreich.

»Always Push the Limit« – Unterstützung für LAN-Orgas in Österreich



Das Logo des österreichischen Vereins Always Push the Limit.

Seit Anfang 1999 bieten die LAN-Party-Organisatoren der »A-P-L« Unterstützung im Eventsektor an. Der Verein »Always Push the Limit« (bezeichnete sich vormals als »Austrian-Players-League«) hat es sich zum Ziel gesetzt, Jugendlichen beziehungsweise Jugendorganisationen, die LAN-Partys in Österreich veranstalten, mit Rat und Tat zur Seite zu stehen und ihnen insbesondere Starthilfe in allen Bereichen zu bieten. Das beginnt bei der Sponsorensuche und reicht bis zur Bereitstellung von Equipment. Auch während des Events greift Always Push the Limit den Veranstaltern bei Bedarf unter die Arme.

In den letzten beiden Jahren hat der Verein zahlreiche Veranstaltungen über die Bühne gebracht, wie beispielsweise die »reMIESen LAN Serie«, das »Fragfest Millennium«, das »Plug'n'Play LAN« und erst in jüngster Zeit das »milLANium« in Wien, an dem rund 400 Zocker teilnahmen. Die A-P-L trägt aktiv zur Förderung der LAN-Party-Szene in Österreich bei. Das milLANium fand vom vierten Januar bis zum siebten Januar in der vollkommen neu restaurierten »Höheren Technischen Bundeslehranstalt« im dritten Wiener Gemeindebezirk statt und wurde von namhaften Sponsoren unterstützt.
Unter den Sponsoren befanden sich Philips, tele.ring, Chello, ATI und Microsoft.
www.a-p-l.at
(Niels Hansa/jr)

LAN-Party-Termine in Deutschland — Januar 2001 bis April 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	19.01.2001	MCL2000 4	Hofbieber	300	www.mcl2000.com
2	19.01.2001	PlaNET iNSOMNiA 9	»Burg« Seevetal/Hittfeld	405	www.planet-insomnia.de
3	26.01.2001	LANSTRIKE III	Uelzen	500	www.lanstrike.de
4	26.01.2001	LSWN	Seeheim-Jugenheim	300	www.lswn.de
5	26.01.2001	Leavin'The Reality 2	Frankfurt/Oder	400	www.npffo.de
6	26.01.2001	MultiMadness 10	Maschen (Seevetal)	242	www.multimadness.de
7	02.02.2001	Xolon 4	Münster	240	www.xolon.de
8	02.02.2001	Alfeld on Overkill	Alfeld	220	http://aoo.gametown.de
9	10.02.2001	LAN-Attack 2001	Bonlanden bei Stuttgart	220	www.lan-attack.de
10	16.02.2001	Gamers Culture	Schladen	350	www.gamersculture.de/
11	23.02.2001	XXLan	Neudeck	300	www.xxlan.de
12	23.02.2001	Freak-Connection	Hof	300	www.freak-connection.de
13	02.03.2001	no-of-X	Celle	500	www.no-of-x.de
14	02.03.2001	Ambience 2001	Venlo (NL)	1100	www.ambience.nl
15	02.03.2001	Circus Infernus	Appenweier	333	www.circus-infernus.de
16	16.03.2001	Omega Projekt	Leverkusen	250	www.omegaprojekt.de
17	16.03.2001	LANnation	Dessau	400	www.LANnation.de
18	30.03.2001	extremeGamez	Esslingen Zell	650	www.extremegamez.org
19	06.04.2001	Sit Down and Fight	Babenhausen	250	www.circleofblood.de
20	06.04.2001	Slaughterhouse #4	Welver	300	www.ncsclan.de
21	06.04.2001	LANoRAMA 4	Weilerbach	300	www.lanorama.de

LAN-Party-Termine in Österreich — Januar 2001 bis Juli 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1	13.01.2001	Headshot	Schwechat	30	www.headshot.tsx.org
2	18.03.2001	LAN-Warrior-Alliance	Innsbruck	70	www.lanwarrioralliance.net
3	06.04.2001	LORD	Braunau am Inn	300	http://lord.lanparty.at
4	13.07.2001	LANing zone	Salzburg	500	www.laningzone.org
5	19.07.2001	LANWa[h]n 2001	Müllendorf	200	www.lanwahn.at
6	27.07.2001	Days of Thunder 2k1	Ried im Innkreis	220	http://dot.lanparty.at





Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys Deutschlands und Österreichs. Die vollständige Karte von unserem Partner PlanetLAN, mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter www.planetlan.de

CPL Europe – professionelles Spielen kommt nach Europa

Im Juni 1997 wurde die CPL (Cyberathlete Professional League) gegründet, um professionelle Turniere zu veranstalten, zu denen die besten Spieler aus aller Welt anreisen.

Seitdem wurden in den USA und in Asien einige CPL-Events veranstaltet, und am 8. Dezember machte die CPL zum ersten Mal endlich auch in Europa Station. Im »Event Center Rheinauhafen«, das in Köln direkt am Rhein liegt, fand die »CPL Cologne« als erster CPL-Event in Deutschland und sogar Europa statt. Für die Turniere wurden insgesamt 37 000 Euro Preisgeld ausgesetzt, wobei das »Q3 1on1«-Turnier mit 25 000 Euro am höchsten dotiert war. Für den »Counter-Strike«-Wettkampf, dem weltweit ersten CS-Turnier der CPL, gab es insgesamt 10 000 Euro.

Außerdem fand noch ein »Q3-Female«-Turnier statt, bei dem sich ausschließlich Spielerinnen untereinander messen konnten. Mit »QGz|Twiggy« reiste sogar eine Shooter-Spezialistin aus den USA an, die allerdings nur Dritte wurde.

Die Sieger

Das »Q3 1on1« gewann der Starspieler »Fatality« aus den USA, den wir im LAN-Player 12/2000 bereits vorgestellt hatten. Er ging als klarer Favorit ins Rennen und gilt als bester Spieler der Welt. Für den Sieg konnte er einen Scheck über 7000 Euro einstreichen. Sein Maskottchen, ein Plüsch-Tiger, scheint wirklich Glück zu bringen, denn es waren einige schwere Hürden, die Fatality bis zum Turniersieg nehmen musste – und manchmal ist der Zufall auch das Zünglein an der Waage, aber das ist bei Tennis, Golf oder Skispringen ja nicht anders.

Beim »Q3-Female« siegte »FecsX« aus Ungarn, hier gab es im Turnierverlauf ein spannendes Spiel, das erst in der Nachspielzeit entschieden wurde.

DIE TOP 3 DER TURNIERE

Q3 1on1
Platz 1: cK-fatal1ty
Platz 2: Polosatiy
Platz 3: LakermaN

Q3 1on1 Female
Platz 1: FecsX
Platz 2: dizzy kitiara
Platz 3: QGz|Twiggy

Counter-Strike-Team
Platz 1: Clan Z
Platz 2: SoA
Platz 3: mTw.pca

Auch ein paar Clan-Mädels zockten in Köln mit.

Im »Counter-Strike«-Turnier gewann der skandinavische »Clan Z«. Das Team von »mtw.pca« kam hier als bestes deutsches Team auf Platz 3, während die anderen deutschen Clans enttäuschten und früh ausschieden.

Professionelle Ausrichtung

Um den Ansprüchen der Spieler gerecht zu werden und Vergleichen mit den CPL-Events in den USA standzuhalten, wurde die Veranstaltung von vorneherein absolut professionell organisiert. Die örtlichen Möglichkeiten wurden optimal genutzt, das ganze Geschehen verteilte sich auf drei Etagen.

Im Erdgeschoss wurden die wichtigsten Spiele und Interviews live über mehrere Projektoren übertragen. Die Berichterstattung vor Ort wurde von »Base42« organisiert, einem TV-Sender, der zukünftig über Spiele berichtet. Den zahlreichen Zuschauern standen dafür eine ganze Reihe an Sitzplätzen zur Verfügung, die auch fast immer komplett belegt waren.

Auf Leinwänden konnte man als Zuschauer dank mehrerer Projektoren die Spiele und Interviews der CPL-Cologne verfolgen.

Fatality gilt als der weltweit beste Quake3-Spieler. Natürlich durfte er bei der CPL Cologne nicht fehlen.

Bei wichtigen Spielen bejubelten hier circa 200 Beobachter jeden einzelnen Frag der Spieler. Außerdem wurden hier die Catering- wie Sponsorenstände aufgebaut und einige PCs luden zu Spielen wie »Q3« oder »Unreal Tournament« ein. Am Logitech-Stand wurde sogar ein »Moorhuhn 2«-Turnier ausgetragen, bei dem es einige Sachpreise zu gewinnen gab.

Eine Etage höher wurden die Turnierspiele an gestellten PCs ausgetragen, die durch Athlon 1000 MHz und GeForce2 GTS allen Ansprüchen genügten. Insgesamt 90 gestellte Rechner standen zur Verfügung – die Spieler mussten lediglich Maus und Tastatur mitbringen. Auf einer kleinen Bühne wurden die Akteure direkt nach den Matches interviewt. Hierzu hatte Base42 eine kleine Bühne aufgebaut, von der aus die Interviews nach unten auf die Leinwände übertragen wurden. Die Fangemeinde, die nicht nach Köln kommen konnte, wurde zuhause durch den IRC-Chat mit Neuigkeiten versorgt, außerdem berichteten mehrere Webseiten live von der Veranstaltung. Bereits in der Nacht zum Samstag konnte man auf PlanetLAN einige Fotos (http://www.planetlan.de/cpl.html) herunterladen. Auch einige Fernsehsender hatten ihre Kameraleute geschickt, um über die CPL-Veranstaltung zu berichten. In der dritten Etage fand die »normale« LAN-Party statt, zu der circa 300 Teilnehmer gekommen waren. Hier hat es anfangs wohl kleinere Probleme mit Strom und Netzwerk gegeben, die allerdings bald behoben werden konnten. Während sich die Star-Spieler für die Nacht in umliegenden Hotels einquartierten, nutzte der Großteil der Zocker die vierte Etage als Schlafraum.

Europaweite CPL

Die Organisatoren der CPL Europe planen pro Jahr vier CPL-Events, als Nächstes geht es in den Niederlanden und danach in England um Ehre und Preisgelder. Ob noch mal ein Event in Deutschland stattfindet ist fraglich, denn laut Gesetz musste die Veranstaltung ab 18 Jahren sein – dadurch wurden einige Top-Spieler von vorneherein ausgeschlossen. Stellt man sich eine Fußball-WM ohne Deutschland oder Brasilien vor leuchtet es sofort ein, dass die CPL-Europe nun laut darüber nachdenkt, in Deutschland keine Events mehr zu veranstalten. Nach der gelungenen Veranstaltung in Köln wäre das sehr schade. **(Andreas Weßel/jr)**

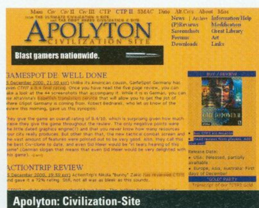
INTERNET-ADRESSEN FÜR SPIELE,

LÖSUNGEN, KARTEN, MISSIONEN, INFOS, DOWNLOADS ...

Der neueste Patch, eine zusätzliche Kampagne, Karten mit Lösungstipps oder die ultimative Waffentabelle – wäre schon oft schön, wenn man so etwas hätte. Als Fachmagazin für kategorische Lebenshilfe bieten wir nachfolgend die Rettung aus dem Jammertal ...

Call to Power 2

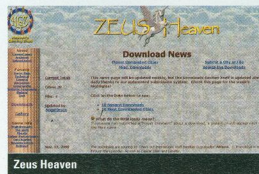
Eine generell für »Civilization« sowie seine diversen Klons und Nachfolger (einschließlich »Alpha Centauri«) gedachte Quelle ist www.apolyton.net/ctp2. Foren, viele spezielle Informationen zu den einzelnen Spielen und Downloads finden sich hier.



Apolyton: Civilization-Site

Herrscher des Olymps: Zeus

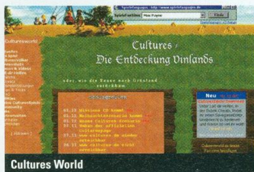
Kaum ist der neueste Antikstädte-Simulator von Impressions im Handel, schon gibt es einige interessante Netzadressen: irvdon.topcities.com/Zeus/index.html etwa legt seinen Schwerpunkt vor allem auf die verschiedenen Aspekte der Spielmechanik, während zeus.heavengames.com viele Downloads in Form von Saveständen und Walkthroughs zu bieten hat.



Zeus Heaven

Cultures

Zu den Knuddelsiedlern von Funatics liefen uns gleich drei sehr empfehlenswerte Sites über den Weg. Jede Menge Material, Level-Lösungen und dergleichen finden Sie hier wie da oder dort: www.culturesweb.de, cultures.isok.de und culturesworld.spielefanpages.de!



Cultures World

Sacrifice

An der offiziellen Adresse www.sacrifice.net sticht vor allem die umfangreich Map-Area zum Downloaden hervor. Aber auch die Hires-Bildschirmfotos machen sich nicht schlecht als Windows-Hintergrund.



Sacrifice Net

C&C: Alarmstufe Rot 2

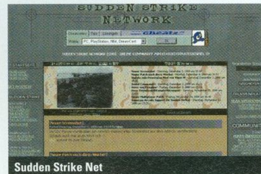
Die Websites www.red2.de und www.redalert2.de befinden sich beide im Aufbau, so dass hier wie dort einige der geplanten Abteilungen noch nicht wirklich eingebaut sind. Die zweite Adresse macht mit ihrer Dokumentation der Level-Karten und den zwei Mod-Downloads aber insgesamt den ausgereifteren Eindruck.



C&C: Alarmstufe Rot 2

Sudden Strike

Mit einer detaillierten Einheitenbeschreibung, einer noch nicht vollständigen Komplettlösung, einem Mod-Verzeichnis, Artikeln zum geschichtlichen Hintergrund und Links zu anderen interessanten Adressen erweist sich dieses Domizil www.suddenstrikenet.de als die wohl unumstrittene Kommandozentrale im Russlandfeldzug.



Sudden Strike Net

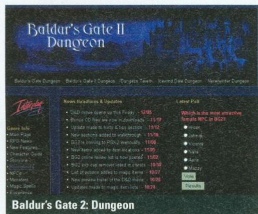
Crimson Skies
Gut, www.crimsonskies.org ist sicher eine zentrale Website zu Microsofts Fun-Flieger aber so richtig überzeugend kommt sie uns nicht vor. Ersatzweise wäre da aber noch der CS-Webring www.griffingames.com/crimsonskies/webring.html zu nennen – vielleicht finden Sie ja unter den hier versammelten privaten Seiten eine echte Perle?

Tachyon: The Fringe
Mit einigen taktischen Beschreibungen und ein paar (meist allgemeinen) Downloads überzeugt www.novacentral.com/tachyon vor allem durch das recht aktive Tachyon-Forum allerdings muss man sich hier mit Namen und E-Mail-Adresse registrieren. Unter www.stealthshipyard.com finden Sie übrigens eine Adresse, die sich auf Mods und Upgrades spezialisiert hat.



Stealth Ship Yard

Baldur's Gate 2
Dass Virgin Interactive, der Betreiber der offiziellen deutschen Website von Baldur 2 www.bg2.de, Copyright-Probleme mit der detaillierten Liste der Zauberbeschreibungen gehabt haben soll, will uns nicht einleuchten. Wie dem auch sei, die Liste ist verschwunden und als Begründung werden besagte Probleme genannt. Ansonsten ist die Adresse nur mäßig interessant, zum Glück gibt es aber damit auch noch das englischsprachige www.bgdungeon.com/bg2 mit vielen tollen Informationen (darunter eine Liste der Strongholds mit Beschreibung der »Erwerbsmöglichkeiten«)!



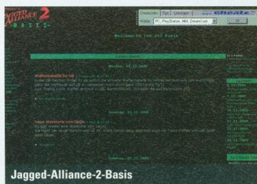
Baldur's Gate 2: Dungeon

Diablo 2
Die größte, umfangreichste und generell empfehlenswerteste Informations-Sammlung dürfte wohl www.diabloii.net/index.shtml sein. Für Menschen deutscher Zunge gibt es unter www.diabloii.de mehr als nur einen simplen Ersatz, und natürlich darf an dieser Stelle auch www.battle.net/diablo2 nicht unerwähnt bleiben, wo es in der »Chaos Sanctuary« ebenfalls jede Menge interessanter Neuigkeiten zu finden gibt.



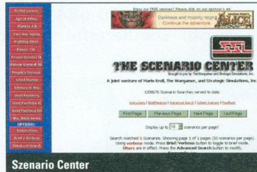
Diablo 2 Net

Jagged Alliance 2
Waffen- und Söldner-Tabellen, Downloads (zum Beispiel diverse Spielstände), Storys, Taktiktipps und einen Walkthrough gibt es in der JA2-Basis www.jaggedalliance2.de – die Adresse befasst sich übrigens auch mit »Deadly Games« und der neuen Missions-CD »Unfinished Business«. Ebenfalls sehr empfehlenswert die englischsprachige JA-Galaxy www.tacticalplanet.com/ja-galaxy, die zudem noch mit einem Chatraum glänzt.


Jagged-Alliance-2-Basis

Heroes of Might & Magic 3
Die offizielle deutsche Heroes-Fanpage »Drachenwald« www.drachenwald.net bietet neben Turnieren verschiedenen Fabrikats vor allem einen ganzen Haufen von neuen Karten, jede Menge sortierter Tipps und Hinweise sowie Forum und Chatraum. Als wohlfeile Quelle für Maps ohne Ende erweist sich auch heroes3maps.deeptown.com/en!

Panzer General
Eine grundsätzlich empfehlenswerte Quelle für verschiedenstes Download-Material zu den diversen PG-Versionen ist das Szenario-Center bei www.wargamer.com/archive-ssi. Zum erst jüngst erschienenen »Unternehmen Barbarossa« findet sich zwar bislang noch nichts, aber das wird sich wohl hoffentlich bald ändern ...



Szenario Center

Grand Prix 3
Tonnenweise Downloads finden Sie unter www.alphaf1.com, ähnlich gelagert ist das Angebot der deutschsprachigen Adresse www.grand-prix.de (dort gibt es auch ein feines Tutorial für Track- und Auto-Bastler), und als Dritter im Bunde wäre noch www.grandprix3.com zu nennen.



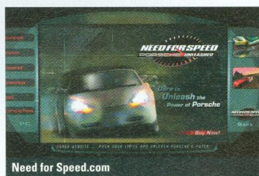
Grand-Prix.de

SWAT 3
Kurz und schmerzlos: Die Quelle für Mods und Missionen zu SWAT 3 beziehungsweise der Elite Edition heißt: swat.sierra.com!



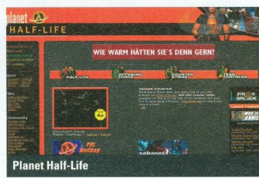
SWAT.com

Need for Speed Porsche
Neue Vehikel gibt es unter www.needforspeed.com/porsche/pc/index.html – zudem finden Sie hier Trackbeschreibungen.



Need for Speed.com

Half-Life (dt. Version)
Die wohl beste Adresse für Mods und Maps ist www.planethalflife.com – zwar wird hier in englischer Zunge parliert, aber die Zusätze laufen in der Regel auch mit der deutschen Half-Life-Version. Wer mit Englisch gar nicht zurechtkommt, kann einen Blick auf members.nbci.com/_XMCM/fear_xen/halflife/index.htm werfen. Da ist zwar nicht übermäßig viel los, aber ein paar Level zum Downloaden gibt es dennoch. **(jn)**



Planet Half-Life

MERREGNON


Das Cover der Merregnon-Soundtrack-CD.

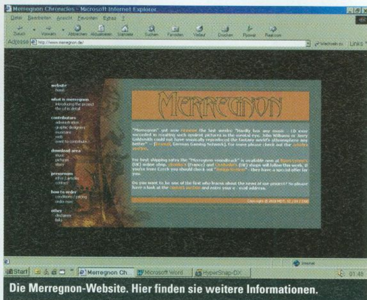
Was geschieht, wenn Musiker auf Märchenerzähler treffen?

Manchmal stolpert man ja auch heute noch über echt ungewöhnliche Projekte – wie zum Beispiel dieses hier: Stellen Sie sich vor, dass jemand eine bunte Schar von Komponisten zusammensammelt (darunter etliche, die bereits mit Spiele-Soundtracks bekannt wurden) und ihnen den Auftrag gibt, zu einer Fantasy-Story die Musik zu schreiben ...

Witzig, nicht wahr? Nun darf man sich die erwähnte Geschichte zwar nicht als Roman vorstellen, sondern eher als Episodenaufzug in erzählerischen Bildern, der in einem 20-seitigen Beilegerheftchen Platz hat – aber in einer solchen Zusammenarbeit muss sich halt auch das eine Medium auf das andere zubewegen. Und das andere ist in diesem Fall eine Audio-CD mit insgesamt 21 zur Erzählung passenden und für sie komponierten Tracks.

Zu den Urhebern gehören beispielsweise Leute wie Allister Brimble (bekannt durch seine Beiträge zu **»Alien Breed«** oder **»Project X«**), der für Funcom (**»The Longest Journey«**) arbeitende Jogeir Liljedahl, Fabian Del Priore (**»Extreme Assault«** oder **»Worms 2«**), Rudolf Stember (**»Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge«**, **»Mad TV«**) oder gar Chris Hülsbeck, zu dem man wohl auch heutzutage nichts weiter erklären muss.

Diese feine Jam-Session gibt es also wie gesagt als Audio-CD zu kaufen und zwar für circa 32 Mark. Wenn Sie sich dafür interessieren, sollten Sie einmal einen Blick auf die Merregnon-Website werfen (www.merregnon.de) – dort finden Sie nicht nur ein Bestellformular (zahlbar per Überweisung oder Nachnahme), sondern ebenfalls eine ausführliche, wenn auch englischsprachige Vorstellung des Projekts, downloadbare Samples sowie erste Überlegungen zur Weiterführung der prinzipiell offen angelegten und weitläufigen Merregnon-Welt. Denn an einer Nachfolgescheibe wird bereits heftig geplant, allerdings ist in dieser Hinsicht wohl vor Ende 2001 nichts zu erwarten.


Die Merregnon-Website. Hier finden sie weitere Informationen.

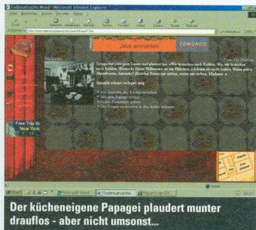
Zum guten Schluss können Sie bereits auf unserer CD einmal in das Merregnon-Universum hineinhören, denn dort befindet sich mit »The Challenge« ein im MP3-Format gehaltenes, exklusives Bonus-Musikstück des finnischen Musikers Tomi Jylha-Ollila. **(jn)**

TODESURSACHE: MORD

Womit können Sie sich die Zeit vertreiben, wenn alle altenglischen Krimis bereits hinter ihnen liegen?

Die Welt ist bekanntlich böse – besonders im guten, alten England, wo, wenn man Agatha Christie glauben darf, nun wirklich ein Mord den nächsten jagt. Nun gibt es weitere Indizien, die diese These stützen.

Wenn Sie nämlich auf die Webadresse www.todesursache-mord.de surfen, so finden Sie dort das spannende Kriminal-Rätselspiel »Mord ohne Ausweg«: Die arme Miss Willmoore wurde im Landhaus der Grays ermordet, und natürlich will es wieder keiner gewesen sein. Nach Adventure-Art gehen Sie also als Oberinspektor-Assistent durch die Räume (Webseiten) des Anwesens, nehmen Objekte auf und unterhalten sich mit dem Hausbesitzer und seiner Frau, dem Butler sowie mit diversen Gästen, die im Rahmen einer Familienfeier hier zusammenkamen.


Der kücheneigene Papagei plaudert munter drauflos - aber nicht umsonst...

Es wird sogar jedes Mal ein kleines Schwarzweiß-Bild eingeblendet, das über klicksensitive Zonen verfügt. Diese stimmen normalerweise mit den als Multiple-Choice-Textzeilen angezeigten Handlungsmöglichkeiten überein, gelegentlich sind jedoch in den Bildern auch noch weitere Hinweise versteckt, die nur dort aktiviert werden können. Natürlich darf hier niemand ein »richtiges« Adventure erwarten, aber manche der Rätsel sind doch ganz nett – wenn ich da etwa an den Papagei in der Küche denke...



Ah, ein wichtiger Hinweis: Zu welchem Schloss gehört dieser Schlüssel?

Der jeweilige »Spielstand« kann jederzeit als Link im Favoriten-Ordner des Browsers abgespeichert werden (bei einem erneuten Besuch mittels des Links muss man also nicht von vorne beginnen) und weitere mörderische Puzzles sind für die Zukunft bereits angekündigt. Büchertipps und bislang zwei kleine Kurzgeschichten von Mitspielern runden das Angebot ab. Todesursache: Mord ist


SCO
HELL
©
©
Future
VERLAG
Medien mit Leidenschaft

SURFBRETT

Blinde Kuh ■ Mächtig komische Dinger ■ Die Wahrheit ist dort unten ■ Der Nase nach 1 und 2

Was die Welt im Innersten zusammenhält, wissen wir immer noch nicht. Nur soviel ist klar: Auf Socken kann's nicht zutreffen. Vielleicht findet sich die Wahrheit also doch in der Area 51? Oder auf dem Börsenparkett? Na egal, Hauptsache, Sie werden reich dabei ...

Blind Date

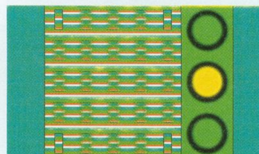


Mimi mit dem dicken H... ut!

Das Leben ist doch langweilig ohne die eine oder andere Überraschung, nicht wahr? Es muss ja nicht gleich ein unangemeldeter Zahnarztbesuch sein. Unterhalb dieser Schwelle können Sie sich Ihren Input an Frappantem auf www.blindsurf.com besorgen. Von der komplett zufälligen Website bis zu einer thematischen Vorauswahl reicht die Palette. Wobei allerdings alle Kandidaten zuvor von den Blindsurf-Betreibern inspiziert werden, um eine gewisse Mindestqualität zu gewährleisten. Was wohl auch der Grund ist, warum ähnlich wie bei einem Webring nach einer Weile doch erste Wiederholungen auftauchen. Sei's drum: Ich stürzte mich natürlich sofort auf die »Recipes«-Rubrik (Kochrezepte) und landete prompt in Mimis Cyber-Kitchen. Na, dann schwing die Hüften, Mimi – ich hätte gern zwei Pizzen, drei Hamburger und eine riesige Portion Mousse au Chocolat!

Huch? Was ist das denn?

Es gibt Dinge zwischen Himmel und Erde, von denen sich unsere Schulweisheit nichts träumen lässt. Zum Beispiel die Webadresse superbad.com. Worum es sich dabei handelt? Tja ... lassen Sie es mich so formulieren: Die These von der grundsätzlichen Erkennbarkeit der Welt bekommt doch ein paar mächtige Knackse, wenn Sie sich mit dem Inhalt (Inhalt?) von Superbad befassen. Durch eben diese Erfahrung weise und milde gestimmt, möchte ich vorsichtshalber noch darauf hinweisen, dass Sie uns nicht für kahle Stellen am Schädel (durch exzessiv-ratloses Kopfkratzen) verantwortlich machen können. Fragen Sie lieber vorher Ihren Friseur!


Eine farbenblinde Ampel? Die interaktive Steuerung des Elbtunnels? Legostein mit Bildstörung? So viele Fragen, so wenig Antworten ...

Scully, schauen Sie mal!

Na klar, uns allen ist bekannt, dass sich in der Area 51 Hunderte von UFOs stapeln und eine blühende Kolonie der kleinen Grauen vor sich hinvegetiert. Sie wissen schon, die Burschen, die sich am liebsten von terranischem Erdbeereis ernähren. Unter terraserver.com/area51.asp können Sie nun Satellitenfotos des berüchtigten Militär-Stützpunktes anschauen, die sich sogar bis zu einem Detailgrad von zwei Metern vergrößern lassen. Und noch eine Anekdote für die Verschwörungstheoretiker unter Ihnen: Leider entziehen sich die Fotos erfolgreich dem Versuch, einen Screenshot von ihnen anzufertigen, da bei aktivierten Grabberprogrammen nur eine Art »Tapete« gezeigt wird – mit der Aufforderung, das Programm XY doch bitte abzuschalten. Da wird doch nicht etwa wirklich irgendwo ein UFO stehen???



Bis hierhin können Sie noch Screenshots der Terraserver-Website machen ...

DAX schlägt dem Fass den Boden aus

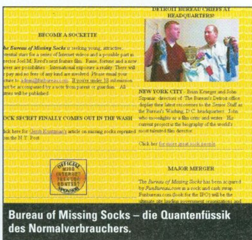
Sind Sie es auch leid, bei beständig fallenden Aktienkursen Geld zu verlieren? Nun, dann hätten wir einen Tipp für Sie: Geld gewinnen mit sinkender Aktienperformance! Sie müssen sich nur bei www.gaudeum.de mit Name und Adresse registrieren lassen, und schon können Sie an der dort beheimateten DAX-Wette teilnehmen. Es sind sogar verschiedene Varianten möglich: Bei der gewöhnlichen Alltagswette geht es beispielsweise bloß darum, ob der DAX morgen fallen oder steigen wird. Sie dürfen aber auch versuchen, den Stand zum Wochenende exakt zu erraten – hier wie dort gibt es für jeden Treffer Punkte, und wer am Monatsende die meisten Zähler hat, gewinnt einen hübschen, wertbeständigen Hunderter. Den können Sie dann zum Beispiel investieren, um Aktien des Future-Verlags zu kaufen :-)



Die DAX-Wette: Von jetzt ab geht's bergauf!

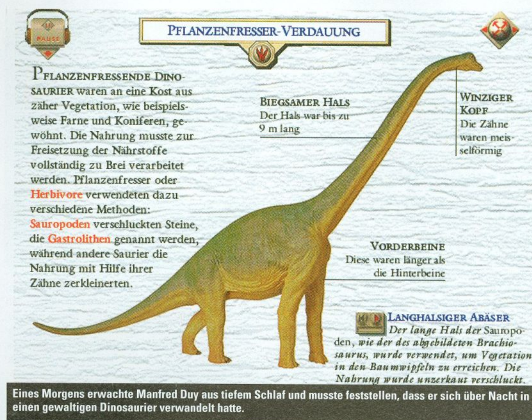
Socken locken

Ich bin mir immer noch nicht sicher, ob's nicht eigentlich eine getarnte Website der Monty Pythons ist. Wie auch immer, bei www.funbureau.com, dem »Bureau of Missing Socks« (Behörde für verloren gegangene Socken – erinnert mich einfach so vehement ans Ministerium für alberne Gangarten), kümmert man sich um die rätselhafte Angewohnheit der anrüchigen Fußbekleidung, meist als Einzelstück vorzukommen. Wo ist die zweite Socke hin, wo kam sie her? Sind Socken am Ende essbar? Ja, Sie können sogar Ihren vermissten Strumpf in ein Datenarchiv eingeben, um so herauszufinden, ob er bei irgendjemandem in dieser großen, weiten Welt wieder aufgetaucht ist. Wollen wir wetten, dass auf diese Weise bald die Existenz von Wurmlöchern nachgewiesen wird? **(jn)**



Bureau of Missing Socks – die Quantenfüssik des Normalverbrauchers.

BIZARRE ANWENDUNG
DIE VERWANDLUNG



Eines Morgens erwachte Manfred Duy aus tiefem Schlaf und musste feststellen, dass er sich über Nacht in einen gewaltigen Dinosaurier verwandelt hatte.

Wenn Spieler zu viel spielen: Manfred Duy hat schlecht geschlafen.

Eines Morgens erwachte Manfred aus tiefem Schlaf und musste feststellen, dass er sich über Nacht in einen Dinosaurier verwandelt hatte.

Er konnte sich nicht erklären, wie das geschehen war. Gestern Nacht noch hatte er sich stundenlang mit dem Programm »3D Dinosaurier« beschäftigt. Und plötzlich lag er hier und sein Schlafzimmer in Trümmern. Ein Blick nach rechts: Oh Gott! Seine Freundin - total zerquetscht. Ein Blick nach links: Oh Graus! Die Wand seiner Eigentumswohnung war weg und unten auf dem Bürgersteig starrten trotz der frühen Stunde mehrere Hundert Menschen nach oben.

Das Schicksal des Chefredakteurs

Nein, konstatierte Duy trotz seiner Verwirrung, seine Hosen würden ihm nicht mehr passen. Statt seiner bleichen Stachelbeer-Beine besaß er nun zwei monströse, bräunlich-grün schimmernde Schenkel, um die ihn jeder Kraftsportler beneidet hätte. An seiner Vorderseite, da, wo sich früher seine Brustwarzen befunden hatten, prangten nun winzig kleine, lächerliche Ärmchen, mit denen er sich noch nicht einmal am Hinterkopf kratzen konnte. Dabei hätte er das jetzt dringend nötig gehabt. Sein Mund war stark vergrößert; wie eine Wucherung schob er sich meterweit nach vorne. Aber er konnte nicht genau erkennen, wo diese Wucherung endete, denn seine Augen waren seitlich angeordnet, und sein Gehirn konnte die beiden gelieferten Bilder nicht zu einem einzigen zusammenfügen. Als er versuchte, sich genauer im Raum umzusehen, blieb er immer wieder mit seinen Lippen am Schlafzimmerschrank oder an Stühlen hängen. Überhaupt, seine Lippen. Sie fühlten sich merkwürdig an; so rau und feucht. Er spürte, dass er seinen Speichelfluss nicht kontrollieren konnte. Und seine Verdauung offenbar auch nicht mehr, denn plötzlich ...

Satan! Das war zu viel für Duy. Mit einem entsetzlichen Röhren raffte er sich auf und sprang mitten hinein in die Menschenmasse, die sich mittlerweile unter seiner Wohnung gebildet hatte. Das Sprungtuch der Feuerwehr konnte den Aufprall nur unwesentlich mildern. Und während die Sonne blutrot emporstieg, verschied sein kleines Leben und seine Seele machte sich auf zum Dinosaurierhimmel. Der Torwächter war nicht gerade amüsiert, denn er hatte schon viele Millionen Jahre lang nichts mehr zu tun gehabt und konnte das Tor nur unter Mühen öffnen.

3D Dinosaurier

- **Hersteller:** Navigo
- **Preis:** ca. 50 Mark
- **Hardware, Minimum:** Pentium/166, 32 MByte RAM
- **Praktischer Nutzen:** Führer durch ein Dinosaurier-Museum. Sehr lehrreich.
- **Originalitätsfaktor:** Kommt gerade recht zum neuen Walt-Disney-Film.
- **Mögliche Folgeschäden:** Wie oben.
- **Das PC-Player-Fazit:** Für Dinosaurier-Interessierte ein Muss. Achten Sie nicht auf die Geschichte, die ist erlogen.



Duy zog ein Computerprogramm zu Hilfe. Aus welcher Epoche stammte er?

Das Schicksal der CD

Was aber war mit der CD geschehen, die Manfred am Abend zuvor betrachtet hatte? Allein und verlassen lag sie unter den Trümmern und konnte sich die magische Wirkung, die sie auf Duy ausgeübt hatte, überhaupt nicht erklären. Sollte sie nicht Freude und Wissen vermitteln? War nicht die Weitergabe von Intellekt und Kultur ihr höchstes Anliegen, ihr eigentliches Streben? Und war sie von den Programmierern von Navigo nicht hervorragend für diese Aufgabe geschult worden? So viele unentdeckte Grafiken und Animationen, so nette Videos schlummerten noch unentdeckt auf diesem Silberling. Doch niemand würde sie nun betrachten. Duys Körper erkaltete bereits, wenn auch nicht sehr, war es doch von vornherein der Körper eines Kaltblüters. Und als das Sondereinsatzkommando der Münchner Polizei die Wohnung in die Luft sprengte, wurde sie in Tausend Fetzen zerrissen. Ein trauriges Ende für eine CD, die es immer nur gut gemeint hatte. **(uh)**



Diplodocus, Psittacosaurus – beides Artgenossen. Duy spürte, wie er von der zarten Haut dieser Wesen magisch angezogen wurde. Schmackhaftes Dinosaurierfleisch, ja, danach stand ihm nun der Sinn.

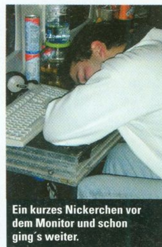


AND THE WINNER IS...

Am 3. Dezember war es so weit: Die Sieger der großen Counter-Strike-Meisterschaft standen fest! Den Gewinnerscheck nahm der bereits bekannte »Clan Mortal TeamWork« (mTw) entgegen.

Satte 5000 Mark nahmen die Mannen von mTw entgegen, nachdem sie sich mit dem Turnier-Zweiten SK einen harten Kampf geliefert hatten.

Strom- oder Netzwerkausfälle gab es am Wochenende nicht zu vermelden, allerdings verzögerte sich durch den Ausfall von einigen Finalrechnern die direkten Vergleiche ab dem Viertelfinale. Tapfer schlugen sich die Recken die halbe Nacht um die Ohren, bevor sie sich vor den alles entscheidenden Runden wieder vor den Monitoren versammelten.


Ein kurzes Nickerchen vor dem Monitor und schon ging's weiter.

Zur Erinnerung: In insgesamt 48 Internet-Cafés trugen über 2000 Spieler bundesweit die Vorrunden aus; die Gewinner der einzelnen Cafés durften den Weg nach Berlin antreten. Dort hielten unsere Sponsoren fette Preise im Gesamtwert von über 30 000 Mark bereit. Unser besonderer Dank gilt hierbei Havas Interactive, Videologic, Elsa, Samsung, Interact, Events Today, Saitek, CyberPirates, Kinowelt und Flying Horse, die neben einer dicken Geldspende die Spieler auch mit einer Unmenge von Energy Drinks versorgten. Aber auch für die Berichterstattung von AOL, Counter-Strike.de, The Gamers Network, Radio Fritz, RTL.de, Pro7.de, Berliner Kurier, GigaGames und vielen anderen Medienpartnern möchten sich Netzstatt.de und PowerPlay.de herzlich bedanken.

»Zocken, bis der Arzt kommt!«

Alles in allem war die Veranstaltung ein großer Erfolg, auch wenn einzelne Dinge im nächsten Jahr noch verbessert werden können. Denn auch 2001 wird PowerPlay.de voraussichtlich einige Turniere und LAN-Partys mit veranstalten. Wir werden Sie dann natürlich rechtzeitig davon hier informieren – welche Spiele wann stattfinden, steht derzeit noch nicht fest. Klar ist aber, dass dann nicht nur Action-Zocker ihre Kräfte messen können. Denn dann dürften auch Sportspieler und Strategen rufen: Let's party!



Insgesamt tummelten sich circa 350 Personen beim Finale in Berlin.

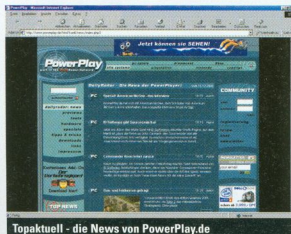
(Jan Binsmaier/md)

VIEL NEUES IM JAHR 2001!

»Wer rastet, der rostet!« Aus diesem Grunde wird unser Schwestermagazin www.powerplay.de auch im Jahr 2001 einiges für Sie bereithalten.

Entwicklerchats mit den Spielegrößen dieser Welt, eine verbesserte Startseite, damit Sie noch schneller an die Informationen gelangen können, die Sie benötigen, viele Verlosungen mit tollen Preisen und eine unglaublich große Spieledatenbank.

Dazu: Tipps und Tricks zu aktuellen Games, ein tolles Forum mit netten Leuten zum Informationsaustausch, DVD- und Kino-Testberichte, Messeberichte und natürlich Unmengen von brandheißen und tagesaktuellen News zu allen Spielen und Branchengeflüster. Und das ist noch lange nicht alles – die Redaktion von PowerPlay.de hält noch einige Schmankerl für Sie bereit. Ein Besuch lohnt sicher – wir sehen uns online!



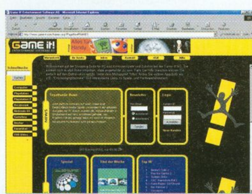
Topaktuell - die News von PowerPlay.de

(Jan Binsmaier/md)

ONLINE SHOPPING

Ab sofort gibt es einen neuen Service auf www.powerplay.de. Denn durch die Kooperation mit dem Spiele-Versender Game It! können Sie Spiele online bestellen und bekommen sie nach Hause geschickt.

Einfacher geht's nicht! Unter jedem Preview oder Test finden Sie ab sofort einen Buy-Now-Button, mit dem Sie sofort das ausgewählte Spiel in den virtuellen Warenkorb bei den Verkaufsprofis von Game It! legen können. Wenn das Spiel bereits zum Verkauf freigegeben ist, erhalten Sie es nach wenigen Tagen bequem per Post; sollte sich wieder einmal die Veröffentlichung verzögert haben, ist das auch kein Problem. Denn dann können Sie sich mit der Bestellung eines der ersten Spiele reservieren lassen und sobald der Verkauf beginnt, werden Sie beliefert. Bequemer geht's einfach nicht mehr!



Ein Klick bei PowerPlay.de und schon geht's zum Shop von Game It!

(Jan Binsmaier/md)

HABEN SIE SCHON EINE STRATEGIE?

Holen Sie sich das neue PC Player-Special!

NO. 1 / 2001 DM 9,90
S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,- · HFL 12,50 · LIT 14.000,- · bfr 240,- · DR 2.400,- · pta 1.100,-

SONDERHEFT

PC PLAYER

STRATEGIE SPECIAL

STRATEGIE SPECIAL PC PLAYER

STRATEGIE 27 KNALLER
die Ihnen im Winter kräftig einheizen werden !!!

DAS COMEBACK 2000
BATTLE ISLE 4
Kann Blue Byte an den früheren Erfolg anknüpfen ?

DIE HILFE KOMMT
STRATEGIE GUIDES :
- Sudden Strike
- Age of Empires 2: The Conquerors
- Cultures: Die Entdeckung Vinlands
- Cossacks: European Wars
- C&C: Alarmstufe Rot 2
- Homeworld: Cataclysm

TEST & TIPPS
C&C: ALARMSTUFE ROT 2

AUFBAU & STRATEGIE
- Die Siedler 4
- Anno 1503
- Herrscher des Olymp: Zeus
- Cossacks: European Wars

ZEUS-SPECIAL ▪ 15 SEITEN SUDDEN STRIKE ▪ TEST: BATTLE ISLE 4 STRATEGIE SPECIAL

Future Verlag
Medien mit Leidenschaft

www.pcplayer.de

Ab sofort am Kiosk.

Das Strategie-Special !

STEFFIS MAILBOX



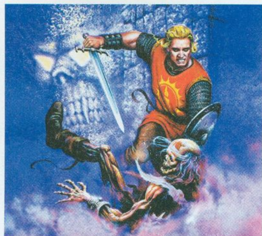
Hatte »Baldur's Gate 2« zu viele Bugs? Werden Frauen bei Computerspielen benachteiligt? Sind die PC-Player-Tester Profi-Zocker? Die Antworten finden Sie wie immer hier ...

Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:
Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

■ BALDUR'S-BUG-GATE

Weniger aus eigenen Erfahrungen, sondern bei Diskussionen in den verschiedenen »Baldur's Gate 2«-Foren ist mir aufgefallen, dass die Software ziemlich viele Bugs zu haben scheint. Dies erinnert mich fatal an »Diablo 2«. Das Spiel wurde von sämtlichen Zeitschriften in den Himmel gelobt, erst Ausgaben später kamen die zarten Andeutungen, dass vielleicht der eine oder andere Fehler möglich sei. Das war natürlich die Untertreibung des Jahres! Auf den Punkt gebracht bedeutet dies, dass ich mich von Euch in Sachen Bugs schlecht informiert fühle.



Kleinere Bugs, aber dennoch recht problemlos spielbar: Baldur's Gate 2.

Nachdem die halbe PC-Player-Redaktion BG 2 auf ihrer privaten Festplatte hat, verwundert es mich doch sehr, dass keiner irgendwelche Probleme bemerkte. Bioware hat gerade einen Mammut-Patch von neun Megabyte ins Internet gestellt und liest man sich durch, was damit alles nachgebessert wird, kann einem Angst und Bange werden.

Lediglich einige Zeilen im Bug-Report deuten ganz sachte an, dass eventuell Probleme mit bestimmten Grafikkarten möglich sind. Was ich mir jedoch wünsche, ist eine intensivere Nachfrage etwa beim Hersteller. Es mag ja zutreffen, dass keine Software fehlerlos sein kann, doch was sich solch renommierte Firmen wie Blizzard und Bioware da geleistet haben, sollte mal in aller Deutlichkeit aufgezeigt werden. **(Roland Heddergott)**

Schon die Beta-Versionen von Baldur's Gate 2 waren eigentlich ein Muster an Bug-Freiheit und außerdem wurde die Veröffentlichung damals ja noch um einen Monat verschoben, um Bugs möglichst komplett zu eliminieren. Und das größte Problem, dass das Programm zuweilen beim Wechsel zur Karte abstürzte, ist seit dem Patch auch erledigt. Wir finden es überhaupt vorbildlich, dass nach relativ kurzer Zeit schon ein umfassender Patch erscheint. Die anderen Schwierigkeiten betreffen ansonsten nur ganz bestimmte Dinge in ganz bestimmten Situationen, über die man eh nur ab und zu stolpert – wir hatten jedenfalls auch daheim so gut wie keine Ärgernisse mit dem Spiel.

■ BALDUR'S-GATE-2-DEMO

Ich habe gerade Eure Demo von »Baldur's Gate 2« bei mir installiert und auch schon ein wenig mit dem Spielen begonnen. Noch bin ich nicht viel weiter gekommen, als Jaheira aus ihrem Käfig zu befreien, aber mit Geduld und Spucke ... Vielen Dank für diese tolle Demo! **(Petra Piper)**

Ja, schon ein nettes Spiel, oder? Und wäre die Demo nicht so großartig, hätten wir ja auch keine 600 Megabyte geopfert – uns freut es jedenfalls, dass Dir die Demo gefällt.

■ SCHÖNER ROTER GABENTISCH

Sowohl das Heft als auch die CD der Weihnachtsausgabe strotzen vor Blut. »Hitman«, »Jagged Alliance«, »Return to Castle Wolfenstein«, »Hidden & Dangerous«, diese Titel machen das Fest zum Blutrausch. Es ist bedauerlich, dass solche Spiele, bei denen man quasi den Kosovokrieg live nachspielen, Brücken sprengen, Häuser durchsuchen und alles, was sich bewegt, niedermetzeln kann, durch Euch hochgelobt werden. Erwartet uns jetzt auch noch das Add-on »Folterpackage Extreme« oder »Massenhinrichtung«? **(Sascha Schade)**

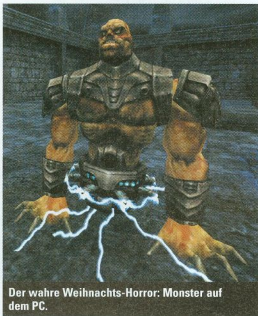
Kontroverse Spiele hat es schon immer gegeben, ebenso kontroverse Filme. Gerade ballert sich Arnie durch »The 6th Day« und trägt dadurch auch nicht gerade das Licht des Weihnachtsfest in die Welt. Wir testen immer alle nichtindizierten Spiele und wollen dabei so aktuell sein, wie es geht – und das beste Geschäft läuft, wie in fast allen Branchen (außer vielleicht der Containerschiff-Industrie) zum Fest der Liebe. Daher kommen dann am meisten Produkte heraus, und das sind nicht immer die friedliebendsten.

Ohne gleich eine Grundsatz-Diskussion lostreten zu wollen: Ein normaler, charakterlich gefestigter Mensch wird auch mit brutalen Computerspielen fertig, ohne gleich zum Nikolaus-Axtmörder zu werden.

Wir loben außerdem Spiele nie wegen ihrer Brutalität, manchmal aber trotz der dargestellten Gewalt – Action um der Action willen ist nämlich langweilig.

■ FREIZEIT-SPIELER UND NICHT-PROFIS

Jetzt habe ich gerade in Ausgabe 13/2000 gelesen, für »passionierte Tüftler« gibt es ohnehin kaum Alternativen. Oder einer Eurer Redakteure braucht für dieses oder jenes Spiel lediglich zwei Tage. Ich habe das Gefühl, Ihr geht in Euren Rezensionen immer von den Spiele-Profis aus, die offenbar



Der wahre Weihnachts-Horror: Monster auf dem PC.

JA, DA SCHAU HER !

VIDEO GAMES

Alle wichtigen Infos rund um die Konsolenwelt – von Spielern für Spieler: Aktuelle News aus der Branche, Previews, Tipps & Tricks, Importe aus Japan und den USA und natürlich knallharte Tests – jeden Monat neu!

Deine Abovorteile:

- **Immer als Erster informiert**
- **Jede Ausgabe frei Haus**
- **Im Abo 14 % Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis**

Fast 50 % gespart!

3X VIDEO GAMES FÜR NUR 10 MARK!

Für diesen Spottpreis erhältst du die nächsten drei Ausgaben der Video Games per Post frei Haus. Du kannst in Ruhe zu Hause testen und sparst dabei auch noch die Hälfte. Bequemer geht's nicht, so ein Angebot kannst du nicht sausen lassen!

HOL SIE DIR!

Bitte den ausgefüllten Coupon senden an:
VIDEO GAMES, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 M nchen
oder unter:
Tel: 089/20959138 bestellen.
Fax: 089/200281-22
Mail: future@csj.de



„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Ja, ich möchte die Video Games kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten drei Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 10,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 67,20 / DM 60,00 Schüler-/Studentenpreis (12 Ausgaben, pro Heft nur DM 5,60 anstatt DM 6,50). Damit spare ich 14% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Datum, 1. Unterschrift
„Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei unserem Abo-Service CSJ, Ickstattstraße 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem unten angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs."

Datum, 2. Unterschrift

CPP12


Kann man ganz locker an einem Nachmittag durchspielen: »Timeline«.

unendlich viel Zeit haben, absolut genial sind und ein Spiel, für das ich Monate brauche, in zwei Tagen durchspielen.

Also: Selbst wenn ich täglich acht Stunden vor dem Computer sitze und nichts anderes tue als spielen, spielen und nochmals spielen, dann brauche ich trotzdem weitaus mehr als ein paar Tage, um zum Beispiel die Schlusssequenz von »Diablo 2« zu Gesicht zu bekommen. Abgesehen davon haben einige Spiele einen derart hohen Schwierigkeitsgrad (ich denke da etwa an »Heroes of Might and Magic«), dass sie für mich (und auch einige meiner Freunde, Verwandten und Bekannten) ganz einfach unspielbar sind. **(Susanne Minarz)**

Natürlich sind meine Jungs hier Profi-Zocker, die für manche Spiele nur einen Nachmittag oder ein Wochenende brauchen. Aber auch viele Leser sind sehr schnell und die müssen bei manchen Spielen ja gewarnt werden. Daher steht dann immer eben so etwas wie »für passionierte Tüftler« dabei. So kann sich jeder selbst einordnen und schätzen, wie viel länger sie oder er wohl braucht. Deswegen geben wir nicht wie manche andere Publikation exakte Zeiten an, weil jeder unterschiedlich viel Zeit benötigt. Einen Anhaltspunkt wollen wir aber schon geben.

FRAUEN UND COMPUTERSPIELE 1

In der Ausgabe mit dem »Baldur's Gate 2«-Test ist mir aufgefallen, dass auch bei diesem Titel wieder nur die Männer als Haupthelden angegeben werden. Ich habe das Spiel jetzt selbst angefangen, und bei »Geschlecht« wird bei der weiblichen Auswahl ausdrücklich darauf hingewiesen, dass auch Frauen die gleichen Fähigkeiten besitzen wie Männer. Also hab' ich mir einen weiblichen Avatar zusammengestellt, mit dem ich mich schon irgendwie identifiziere. Als ich den Testbericht noch ein zweites Mal gelesen habe, fiel mir auf, dass gleich in der Einleitung steht »Unser Held, seines Zeichens unehelicher Sohn der gefürchteten Gottheit Bhaal ...«. Warum denn Sohn? Ich bin eine Tochter!

Und überhaupt: Frauen spielen bestimmt genauso gern am PC wie Männer – sie müssen nur auf den Geschmack gebracht werden, das heißt sich mit den Heldinnen identifizieren können. Warum ist die Hauptfigur in »Half-Life« oder »Deus Ex« nur ein Mann? Ich wäre gern eine starke Amazone gewesen, welche die fiesen Aliens bekämpft. Vielleicht sollten die Spiele-Entwickler auch uns Frauen eine kriegerische Ader zugestehen und eine Heldin zur Auswahl bereithalten. Mir würde das sehr gefallen!

Also, vielleicht denken Eure Redakteure beim Schreiben auch mal an uns Frauen und erwähnen die Möglichkeit der Charakterauswahl, so es denn eine gibt. **(Miriam Grupe)**

Ja ja, die Männer und ihre Computerspiele ... Ich spiele ja auch selbst gerne mal was und muss die Jungs dann um die Testmuster anbetteln. Aber im Ernst: Statistisch kaufen viel mehr Männer als Frauen Computerspiele und auch der größere Teil unserer Leserschaft ist männlich. Und die Anzahl von Programmiererinnen ist ebenfalls sehr klein – warum nur? Also, Geschlechts- und Kampfgenossinnen, meldet Euch mal!

Aber viele populäre Charaktere sind ja Frauen, siehe etwa die allseits beliebte Lara Croft – selbst wenn ich ja den Verdacht habe, dass die Jungs auf dem Bildschirm lieber mit Mädchen spielen. Und da wären wir schon bei »Mitten ins Megahertz« ... aber lassen wir das ...

WO KOMMEN DIE KLEINEN REDAKTEURE HER?

Erst mal muss ich wie viele andere auch ein dickes Lob loswerden. Ich bin seit über fünf Jahren PC-Player-Abonnent und bin bis jetzt immer zufrieden gewesen. Die Zeitschrift kam fast stets pünktlich, war sehr aktuell und die Testergebnisse sind für meinen Geschmack auch richtig.

Was mich mal interessieren würde ist, was die PC-Player-Redakteure für eine Laufbahn hinter sich haben. Könnt Ihr darüber nicht mal einen Bericht machen? Was sie vorher so gemacht haben (Ausbildung, Studium ...), wie sie zu dem Job kamen, was sie vielleicht noch vorhaben. Dann würden einem die Redakteure noch vertrauter werden.

Ansonsten macht weiter so. Und die dreizehnte Ausgabe war eine gute Idee, so hat man doch immer was zu lesen! **(Frank Elberzhager)**

Na ja, einen eigenen Bericht brauchen die – zumeist der Uni entfleuchten – Jungs wohl nicht, sonst platzen sie noch vor Selbstbewusstsein. An dieser Stelle sei nur so viel verraten: Auf eine solide Redakteursausbildung, wie sie im Lehrbuch steht, kann sich wahrscheinlich kein einziger deutscher Spieleredakteur berufen.

FRAUEN UND COMPUTERSPIELE 2

Ich finde es gut, wenn Frauen Computerspiele mögen und spielen. Ich kenne selbst ein paar, die gerne und vor allem gut spielen, und ich habe absolut nichts dagegen, wenn ich von einer Frau die Raketen (oder was auch immer) um die Ohren geschossen bekomme und anschließend ins virtuelle Nirwana gehe ... wie sagt man doch als Gentleman? »Ladies first!«

Ich möchte mich da auch der Meinung von Stevie Case aus Eurem Report »Die neuen Spielegötter« anschließen – der mir übrigens sehr, sehr gut gefallen hat! Sie ist der Meinung, dass manche Frauen beziehungsweise Mädchen einfach zunächst mal den ersten Schritt machen und sich vor den Computer setzen müssten ... es könnte wesentlich mehr Frauen geben. Nur zu. Ich zumindest hab' da kein Problem mit. **(Jens Dahmen)**

Na siehst Du, Miriam, es gibt doch ein paar Gentlemen! Allen Frauen kann ich da auch nur empfehlen – einfach mal ausprobieren! Die allermeisten von den computerspielenden Jungs beißen nicht ...

DOLBY DIGITAL AM PC

Ich habe meine »Soundblaster Live!« an einen Dolby-Digital-Receiver angeschlossen und schaue über meinen PC DVDs. Dabei bin ich jedes Mal begeistert vom tollen AC3-5-Kanal-Sound und frage mich immer, warum bei meinen Computerspielen nur müder 2-Kanal-, Surround- oder dieser komische Soundblaster-Live!-4-Kanalsound aus meinen Boxen kommt? Meine Frage: Gibt es Absichtserklärungen von Software-Firmen, irgendwann den AC3-Standard zu unterstützen? Oder gibt es eventuell sogar schon Programme, wo dies der Fall ist? Zumindest videolastige Spiele (siehe »Final Fantasy«) kämen mit ihren phantastischen Sequenzen in Dolby Digital doch gleich noch mal so gut. **(Arne Kleinophorst)**


Klingt gleich viel besser: Dolby-Digital-Anlage

Tja, bei den DVDs kommt der Dolby-Digital- (oder sogar dts-) Sound sozusagen als »Abfallprodukt« mit auf die Scheibe, da ja Kinofilme eh in diesem Tonformat produziert werden. Außer einigen Dolby-Surround-Versuchen am PC (»Wing Commander 4«, die Trailer alter Novalogic-Titel) wäre uns da nichts bekannt. Toll wäre es schon, aber ich vermute, den Herstellern ist das Abmischen in Dolby Digital für die relativ wenigen Benutzer einfach zu teuer.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

VORSCHAU

PC PLAYER 3/2001 ERSCHEINT AM 7. FEBRUAR*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

GIBT ES EIN LEBEN...

NACH DER WEIHNACHTSWELLE?

Und ob es das gibt! Es ist erfüllt von zum Scheitern verurteilten guten Vorsätzen, Schneeballschlachten beim Après-Ski sowie liegen gebliebenen S-Bahnen. Und ... ja, und von Spielen, auch wenn man es nach der letzten Jahresend-Rallye kaum glauben mag. Beispielsweise hätten wir da nächsten Monat ein großes Feature zum kommenden Take-2-Hit Tropico. Gleich anschließend folgt der Test zu Stupid Invaders, der den Redaktionsschluss dieser Ausgabe doch noch verfehlt hat. Als weitere Testkandidaten bieten sich an The World is not enough, Age of Sail 2, Legend of the Blademasters, Tribes 2, Siedler 4, Severance – Blade of Darkness oder Clive Barker's Undying. Auch das lang erwartete Wizardry 8 soll inzwischen fast fertig sein und nur noch eines Vertriebspartners harren! Na, da schlagen wir doch folgende Arbeitsteilung vor: Sie kaufen die nächste Ausgabe, und wir füllen sie vorher mit diesen und anderen Leckereien!











AUFGEBOHRT

NEUAUFLAGEN, DIE ES BRINGEN WÜRDEN

Mit Fortsetzungen werden wir allmonatlich halb totgeschmissen – doch viele von denen sind schlicht unnötig. Als Fachmagazin zur Unterstützung von ideenlosen Spieleherstellern haben wir uns zusammengesetzt und ein geniales Special entworfen. Das rockt: Fortsetzungen, die wir schon immer haben wollten! Lassen Sie sich diese Perle der Prophetik nicht entgehen!

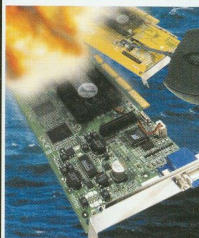


BEAM MICH RAUF, SCOTTY

HARDWARE WOHIN? DIE RECHNER DER ZUKUNFT

Jedes Jahr verlieren die Verbraucher Milliarden – und das nur, weil sie Geräte kaufen, die nächsten Mittwoch schon wieder veraltet sind. Tech-Guru Jochen sagt Ihnen daher schon jetzt, wie die Rechner in fünf Jahren aussehen. Sobald wir ihn aus dem großen Haufen von Festplattenspoilern, tiefer gelegten Laufwerken und raketengetriebenen Grafikkarten herausgezogen haben ...









Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

FEHLER-URHEBERRECHT

Unser Leser Thomas Fercher verwies uns auf eine Meldung, welche Sie unter anderem auf www.heise.de nachlesen können. Microsoft setzt wieder einmal neue Standards: Man ist so stolz auf Texte, in denen auf eigene Sicherheitslücken verwiesen wird, dass niemand sie kopieren und zur Warnung verwenden darf. Wenn das so weitergeht, dürfen wir bald in unserem Finale keine Windows-Fehlermeldungen mehr abbilden. Nicht, ohne uns zumindest vorher bei Microsoft die Rechte gekauft zu haben. Tja. Bill Gates beweist mal wieder, was für ein genialer Geschäftsmann er ist. Wer sonst käme auf die Idee, aus der eigenen Unvollkommenheit Geld zu machen?



Meldung vom 11.12.2000 12:33

news

[<< Vorige] [Nächste >>]

Hinweise zu MS-Sicherheitslücken urheberrechtlich geschützt

Die Diskussion um Urheberrecht im Internet zeitigt ganz neue Auswirkungen. Software-Goliath Microsoft hat dem David BugTraq untersagt, Texte zu Sicherheitslücken von Microsofts Webseiten zu kopieren und als Mails zu versenden. Bis vor kurzem waren E-Mails mit den kompletten Sicherheitshinweisen als Text zwar auch bei Microsoft noch gängige Praxis, aber inzwischen werden nur noch Mails mit URLs verschickt, die auf Webseiten bei Microsoft verweisen.

Vor einer knappen Woche fand bei Microsoft die Umstellung auf das neue Format statt. Als BugTraq dann den – allerdings mit Copyright-Hinweisen versehenen – Text einer Sicherheitsmeldung von Microsofts Webseiten kopierte, um in gewohnter Weise über seinen Newsletter den Text zu versenden, protestierte Microsoft umgehend gegen diese Verletzung des Urheberrechts.

Microsoft arbeitet bereits an einem Urheberrecht für Patche zu den hauseigenen Spielen, die dann nur noch für teuer Geld auf unsere Heft-CDs gepresst werden dürfen.

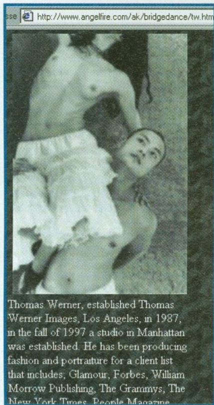
FINALE-QUIZ

Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen: Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?

Welche Waffe war ursprünglich für das Action-Adventure »No one lives forever« vorgesehen, fiel dann aber der internen Zensur von Electronic Arts zum Opfer?

a) Die mechanische Striptease-Puppe, mit der Cate Archer alle männlichen Gegner für fünf Minuten in eine komaartige Hypnose versetzen konnte.
b) Einen Pressetext von Electronic Arts, durch dessen Rezitation Cate Archer alle Gegner (selbst die weiblichen) für zehn Minuten in Tiefschlaf versetzen konnte.
c) Einen durchsichtigen Hippie-Overall, durch den Cate Archer alle männlichen Gegner für 24 Stunden in stammelnde und sabbernde Idioten verwandeln konnte.

DER NEBENERWERB DES HERRN W.



http://www.angelfire.com/ak/bridgedance/tw.htm

Thomas Werner, established Thomas Werner Images, Los Angeles, in 1987, in the fall of 1997 a studio in Manhattan was established. He has been producing fashion and portraiture for a client list that includes; Glamour, Forbes, William Morrow Publishing, The Grammys, The New York Times, People Magazine

Wie vielseitig unser Kollege Thomas Werner ist, hatten wir nicht in unseren kühnsten Träumen geahnt. Durch puren Zufall stieß letzte Woche Damian auf eine Homepage (www.angelfire.com/ak/ bridgedance/tw.html), die einige seiner fotografischen Arbeiten präsentiert. Zu seinen Kunden zählen unter anderem Forbes, Glamour und die New York Times. Jetzt wird uns einiges klar: Warum Thomas es sich leisten kann, jeden Abend von einem Privathubschrauber abgeholt zu werden. Warum er nach jedem Redaktionsschluss für einige Tage nach L.A. jettet. Und warum immer wieder die schönsten Frauen unsere Redaktion betreten und um eine Unterredung mit Thomas bitten, angeblich, weil sie seine Artikel so bewundern. Thomas, Thomas, das hättest Du uns ruhig sagen können. Fotograf ist doch ein ehrenwerter und hochangesehener Beruf.

Um Unschuld, Reinheit und keusche Gedanken zu symbolisieren, benutzt der große Werner gern die Farbe Weiß.

KLASSE, EA

EA arbeitet bereits an einem Pressetext für NBA 2001: »Ein enginebasiertes Bewegungsspiel in allen möglichen Perspektiven voller Sportlern in der Tradition von Fernsehübertragungen der Neunziger.«



No One Lives Forever

Es ist kein Man from Uncle!

Spannende Agentengeschichten standen schon immer sehr hoch in der Gunst des Publikums, ob im Kino, TV oder nun auch im interaktiven Medium Computerspiele. Dennoch waren die Helden, die uns in regelmäßigen Abständen von Superschurken befreiten und nebenbei noch die gesamte Erde vor dem Untergang retteten, fast ausschließlich männlichen Geschlechts.

Diese Zeiten sind jetzt vorbei, denn Cate Archer ist die charmante Hauptfigur in No One Lives Forever, dem brillanten Agenten-Shooter aus dem Hause FOX Interactive.

No One Lives Forever ist ein handlungsbasiertes **Adventure-Spiel** aus der **Ich-Perspektive** voller **Action, Täuschungsmanöver, Bösewichten und trockenem Humor** in der Tradition der **Spionagefilme und TV-Shows der Sechziger**.

Der Spieler schlüpft in die Rolle der Agentin Archer, und kämpft sich durch **15 spannende Einsätze** auf der ganzen Welt. Die Schauplätze reichen von **Marokko** über **Deutschland**, **England**, den **Französischen Alpen**, der **Karibik** bis hin zu einer geheimen **russischen Weltraumstation**.

2 Downlo...
5 Screen...
1 Meldun...

Systemvoraussetzung:
PC

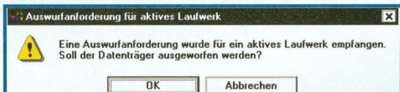
Genre:	Studio:	Plattform:
First Person Shooter	Fox Interactive	PC

In unserem Forum tobt der Streit: Ist »No one lives forever« wirklich ein Action-Adventure oder nicht doch ein Shooter? Alles falsch. Electronic Arts griff ein und veröffentlichte auf der Homepage (www.electronic-arts.de) einen spritzig geschriebenen Pressetext, der die Genre-Zugehörigkeit ein für allemal klärt. Es handelt sich in Wahrheit um ein »handlungsbasiertes Adventure-Spiel aus der Ich-Perspektive (...) voller Bösewichten (...) in der Tradition der TV-Shows der Sechziger.« Ähnlich erleuchtende Erkenntnisse bietet die avantgardistische Überschrift. Und selbst die Systemvoraussetzungen des Programms sind uns nun kein Geheimnis mehr. Danke, EA.

tikis MS-SpielDOSe



JETZT ABER SCHNELL



Auswurfanforderung für aktives Laufwerk

Eine Auswurfanforderung wurde für ein aktives Laufwerk empfangen.
Soll der Datenträger ausgeworfen werden?

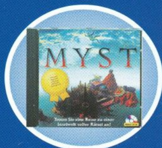
OK | Abbrechen

Microsoft arbeitet bereits an einer Meldung für »Mech Warrior 4«: Eine Meldung zum Abfeuern der Waffe wurde empfangen. Soll die Waffe abgefeuert werden?

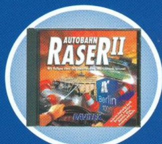
Bevor Microsoft uns das Urheberrecht streitig macht, bringen wir noch schnell eine Windows 98-Meldung, die letzte Woche auf Martins PC erschien. Eigentlich wollte Martin sein CD-ROM-Laufwerk öffnen, stattdessen erschien dieser Text. So etwas erfrischt und weckt die Lebensgeister. **(uh)**

Finden statt Suchen!

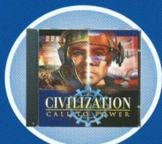




20,- DM*
Myst



20,- DM*
Autobahnraser 2



20,- DM*
Call to Power 1

Bevor Sie woanders vergeblich suchen, kommen Sie doch gleich zur Pyramide. Hier finden Sie vom Kultspiel bis zur Anwendung alles, um Ihren PC zu füttern. Und zwar für 3,- 5,- 10,- 15,- oder höchstens 20,-DM.* *unverbindliche Preisempfehlungen

Die Pyramide finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Saturn, ProMarkt(Wegert), Atelco, Alpha Tecc, Vobis, Marktkauf, dixi, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,- sowie im gutsortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
Tel: 0800/ 25 25 800 (freecall)
www.software-pyramide.de



Die Pyramide®
Futter für Ihren PC™

by aktronic SOFTWARE & SERVICES

Die Götter teilen ihre Kräfte nur gegen einen hohen Preis:

Die Seelen deiner Feinde.



Sacrifice

Im Auftrag der Götter

Als Meister der Magie bist Du Herrscher über ein Heer von Einheiten und Naturgewalten. Durch himmlische Mächte besiegst Du deine Feinde und opferst ihre Seelen einem von 5 allmächtigen Göttern. Gewinne dadurch dessen Gunst und er wird Dich teilhaben lassen an seinen übersinnlichen Kräften. Doch nur durch die ausgewogene Portion Strategie und das richtige taktieren kannst Du Dich gegen die Gegnerscharen behaupten.

www.vid.de

Shiny Entertainment · Interplay · PC CD ROM

Blutige 3D-Echtzeit-Strategie für Hartgesottene